+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI
15 SETTEMBRE 1991
ANNO IV N. 17
SPED. IN ABB. POSTALE GR. 3/70
L. 3000

ATARI
GAME BOY
LYNX
SEGA MEGADRIVE
MS-DOS
NEO-GEO
PC Engine
SUPER FAMICOM

TOP SECRET! SVELATO MiG-29 SUPER FULCRUM!



Le nostre "spie" ce l'hanno fatta! Dopo un paio di giorni di missione speciale al quartier generale DOMARK, ci hanno portato in redazione il dossier completo e segretissimo sul nuovo simulatore di volo ispirato al più veloce e sofisticato aviogetto da combattimento sovietico. Ma, non è finita qui; i nostri inviati sono infatti riusciti a strappare una completa intervista ai due principali deesigner del simulatore che ne hanno svelato tutti i segreti (bhè, quasi! Chi rivela informazioni Top Secret è passibile di Corte Marziale!!!!). Leggetevi allora il nostro speciale "For Your Eyes Only" all'interno di questo numero!

LA FOTOCAMERA MULTIMEDIALE CANON ION



La fotografia sposa l'informatica, grazie alla rivoluzionaria STILL VIDEO CAMERA RC-260 prodotta dalla CANON e commercializzata, proprio in questi giorni, in uno speciale Kit di digitalizzazione, in grado di collegare virtualmente il mondo della fotografia alle applicazioni di Desk Top Publishing e di Computer Arts. La nostra prova su strada di questo numero analizza dunque tutti gli aspetti ed i possibili impieghi di questo innovativo sistema di acquisizione e gestione delle immagini, scavando a fondo fra i segreti della nuova STILL VIDEO CAMERA CANON, distribuita dalla SOUNDWARE italiana.



LA SIERRA TUTTA IN VGA

Stanno per essere ripubblicate, in versione riveduta ed incredibilmente migliorata a livello audiovisivo, tutte le migliori avventure SIERRA come, LEISURE SUIT LARRY 1-2-3, SPACE QUEST 1-2-3 e KING'S QUEST 1-2-3. Le modifiche sono relative all'impostazione grafica dei giochi, finalmente in VGA e alla colonna sonora, riscritta interamente per music card come AD LIB e ROLAN MT-32 o LA-PC 1. La trama dei giochi è rimasta inalterata sotto tutti i punti di vista, quindi se non li possedete ancora, assicuratevi di acquistare le nuove versioni in VGA; se poi siete "collezionisti" Sierra compratevi lo stesso: quelli che già avete diventeranno pezzi d'antiquariato di valore inestimabile (fra circa 100 anni!!!!!)

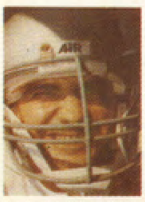
Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486

In questo numero:

Per VIDEOGAME & COMPUTER WORLD è giunto il momento di crescere; non che si sia mai adagiato sugli allori di un facile successo, ma, allo sbocciare di questa nuova stagione videogiocosa, abbiamo pensato bene di triplicare i nostri sforzi ed offrirvi qualcosa di ancor più valido e sicuramente vicino alle vostre esigenze. Le richieste, le lettere, i consigli e soprattutto le critiche costruttive, ci hanno permesso di realizzare l'unico quindicinale di videogiochi italiano al 100%, con ben 48 pagine per numero, ricche, come sempre, di notizie, consigli, prove su strada ed opinioni nate dall'attenta e ponderata analisi del mercato e dell'informatica da intrattenimento nazionale. Parlare di tante belle cose che qualche sparuto manipolo di "inviati speciali" ha potuto vedere a migliaia di chilometri dalla terra natia, serve decisamente a poco; parlare poi di chimere e arabe fenici che la maggior parte di noi non potrà mai vedere risulta ancor più dannoso. Meglio dunque aprire VG&CW sapendo di potersi affacciare ad una finestra sull'Italia che gioca, che lavora e che inganna il tempo libero in compagnia di questa informatica amica che tante gioie ci regala senza sosta. Retorica, lo so, è solo retorica, ma se VG&CW oggi è in edicola con tante nuove rubriche, più trucchi, più soluzioni e più "farina" del sacco italiano, lo si deve anche alla nostra caparbia ed ostinata lotta per lavorare concretamente al servizio dei lettori, senza lasciar "passare quello straniero" che ormai ha rotto gli argini e dilaga sotto mentite spoglie per ognidove. Abbiamo aumentato i trucchi, per la gioia di tutti i "bari" irriducibili e sono salite a bordo le console, con tutti i loro pregi ed i loro difetti, richieste a gran voce dalla stragrande maggioranza dei lettori. A questo proposito, prima di terminare questa lunga chiacchierata (noiosa, lo so, ma è il primo numero di una nuova serie - dovrò pure dire qualcosa e fare bella figura, no?!), vorrei puntualizzare una cosa: per favore, non scriveteci o telefonateci chiedendo se è meglio l'Atari del Nintendo o se è più "bello" il "Piccì" del Megadrive - ogni sistema ha i suoi pregi e i suoi difetti, nonchè il suo costo e la propria "scuderia" di software. I gusti si devono rispettare e noi siamo qui per consigliarvi sì negli acquisti, ma non per discriminare o fare del razzismo gratuito a favore di qualche produttore! Del resto se comprate un rotocalco di automobili per acquistarne una, l'ultima parola la dite sempre e solamente voi, in base alle vostre preferenze e alle disponibilità finanziarie, no?!

Il capo-redattore
Gualtieri Alessandro

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettete nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate poppanti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!



Rock Louis Skeletor E' il sempre mega-direttore (sia lode a Lui!!! Se no, son guai!) che dirige la "gabbia di matti" di VG&CW. E' magro, gioca a pallone meglio di Baggio e fa morire d'invidia Alex non rivelandogli la sua dieta.



Alex Pig Jim "Se non mangio, non lavoro!" è solito dire, e per questo ha via, via trasformato la sua mega-scrivania in una perfetta amalgama tra work-bench informatico di Capo redattore e panetteria.



Enrica E' lei che si "sorbisce" tutte le vostre telefonate, quindi non fatela arrabbiare perchè oltre agli occhioni verdi possiede artigli ben affilati - c'è qualcuno qui in redazione che ne porta ancora i segni!



Mauro Pizzetto Non è il cugino di Enrica, si tratta solo di omonimia, e si cimenta notte e dì a risolvere le simulazioni più complicate. Possiede uno spiccato senso critico che usa senza ritegno per costringerci a passare ore ed ore a scegliere i colori della copertina!



Massimo Pino deriva da Pinela che, in milanese al 100%, significa piccolino o piccoletto. E'il più giovane redattore di VG&CW e possiede una conoscenza incredibile del settore. Pare che il Game Boy se lo giochi perfino sotto la doccia!



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



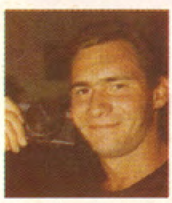
Manuela de Roma Insieme al gentil consorte, imita alla perfezione Carlo Verdone. Manuela è l'immagine speculare di Mirko Marchesi e non si lascia scappare una sola adventure, ormai imbattibile nel risolverle.



Roberto Sugar E' felicemente sposato con la biondona dagli occhi blu qui a fianco! Assomiglia a Zucchero, ma con le mani, invece di sbucciare le cipolle, smanetta notte e dì con il suo PiCCì (ammazza che bella rima!!!!).



Laura La Rossa Terza donzella in redazione! Addetta agli arretrati e ai telefoni (vale lo stesso discorso per Enrica!), si becca giorno e notte le telefonate dei redattori che, innamoratissimi di lei, si fingono lettori di tre anni che hanno rotto il ciuccio.



Elias Willard E' italianissimo, anche se assomiglia a Bruce Willis e suo padre è di Londra . Per fargli questa foto abbiamo dovuto ripescarlo nel mare di obiettivi, rullini, sviluppatori, caramelle al limone e videogiochi.

ANTEPRIME IN DIRETTA

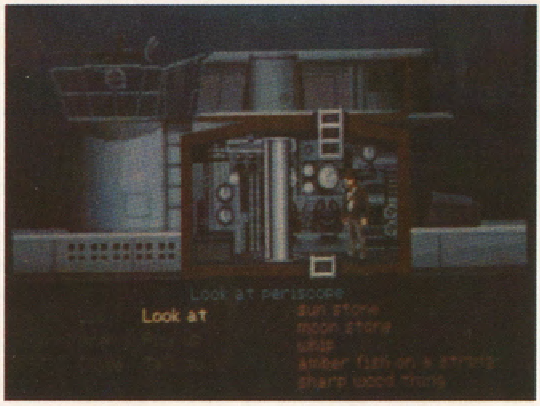
Le novità di questo numero sono quasi interamente imperniate sui prossimi lavori Lucasfilm, recentemente annunciati a tamburo battente in quel di Bologna (un meeting a dir poco fastoso!). Scambiando più di una chiacchiera con il dinamicissimo PR Manager della ditta statunitense, siamo riusciti a metter mano sulla "realtà" MONKEY ISLAND II - LE CHUCK'S REVENGE e INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS. Si tratta, non c'è bisogno di sottolinearlo, di due perle preziosissime ormair prossime ad investire il mercato mondiale e ad imporsi come veri best seller senza pari. Entrambi i programmi saranno tradotti interamente in italiano dalla C.T.O. di Bologna che si trova perciò costretta a posticiparne l'uscita rispetto alle versioni in lingua originale previste, all'estero, per novembre (non ci stressate perciò con le telefonate a go-go!!). Moltissime sono le innovazioni relative alla struttura delle due adventure che prevedono molteplici sequenze animate, un nuovo sistema di gestione degli oggetti, ulteriormente semplificato (con le figure tridimensionali item da gestire), nonchè una rivisitazione globale delle colonne sonore, che verranno sposate a tantissimi effetti speciali. Sempre dalla LUCASFILM arriva poi (mentre leggete queste righe dovreste averlo già trovato nei negozi) l'attesissimo THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, alias seguito di THEIR FINEST HOURS - BATTLE OF BRITAIN. Questa



Il matrimonio di Genias e Merit Software



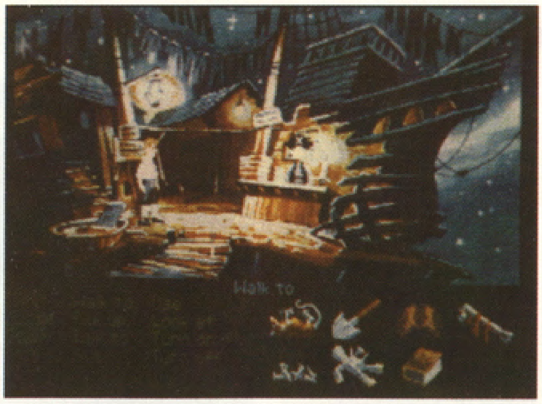
Indy é tornato....



...ed é già nei guai!

terza, dinamica miscela di simulazione arcade e strategia interattiva, è prevista con manualistica interamente tradotta in italiano, grazie alla concreta politica di commercializzazione targata C.T.O.
Se la LUCASFILM sta affilando gli artigli, la OCEAN non è da meno e proprio in questi giorni, in concomitanza con l'uscita dell'ultimo lungometraggio di Arnold Schwarzenegger, sta ultimando la versione computerizzata di TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY. La trama ed il tipo di gioco sono ahimè gli stessi di TOTAL RECALL e di NAVY MOVES: niente di nuovo quindi per gli amanti del genere, ormai "arcade-dipendenti", sempre alla ricerca di un nuovo prodotto spacca joystick. La MIRRORSOFT annuncia poi l'integrazione globale della CINEMAWARE che, dopo sfortunate vicissitudini commerciali, sposa la software house inglese, annunciando come imminenti TV SPORT BASEBALL, TV SPORTS BOXING e ROLLERBALL (Wow!). Sempre in casa MIRROSOFT fervono i lavori di preparazione della nuova licenza cinematografica ispirata al terzo, conclusivo capitolo della sga di ALIEN. Del gioco non si sa ancora nulla di preciso (solo che ne occuperà la PROBE), mentre per la trama del film abbiamo brutte notizie! La impavida Sigourney "Ripley" se la dovrà vedere con i terribili mostri schizza-acido, armata esclusivamente di clave e bastoni, data la sua totale avversità alle armi convenzionali. Ci sarà da ridere!
La GENIAS è lieta di annunciare che durante lo scorso giugno è stato firmato il contratto di distribuzione, per gli Stati Uniti, dei prodotti a 16 Bit, CDTV, MEGADRIVE e SNES con la MERIT SOFTWARE di Dallas. La firma dell'accordo è avvenuta in occasione del Summer CES di Chicago in cui GENIAS e MERIT Software erano presenti con uno stand riservata alla gloriosa SPA (Software Publisher Association), cui fanno parte gruppi come EPIX, READYSOFT, SIERRA, ORIGIN e INTERPLAY. L'ingresso di GENIAS nel team americano permetterà alla software house di Castenaso (BO) di

aumentare gli investimenti e la tecnologia per la realizzazione dei prodotti e quindi di migliorarne considerevolmente il livello qualitativo. Inoltre, a partire dal 1992, l'accordo prevede la conversione dei titoli di maggior successo sulle console della Nintendo e della SEGA. Il primo prodotto distribuito in America sarà una versione riveduta e corretta di OVER THE NET in versione MS-DOS e AMIGA. Super VGA a 256 colori e totale compatibilità con Ad Lib Gold per la prima e nuove animazioni per la seconda. Seguiranno poi le versioni a 16 Bit di WORLD CUP 90, WARM UP ed i nuovi titoli GENIAS che verranno annunciati in ottobre. Nella foto "commemorativa" potete riconoscere, secondo da sinistra, Riccardo Arioti della GENIAS.
Tornando in Europa troviamo poi il nuovo SNOOKER 3D firmato Virgin, finalmente pubblicato dopo mesi e mesi di durissimo lavoro. Il titolo esatto (così potrete identificarlo al volo) è 147 3D SNOOKER e le innovazioni, rispetto alla vasta gamma di produzioni analoghe già disponibili, sono davvero moltissime. Oltre ad un livello di realismo pressochè identico alle vere sfide sul panno verde (mancano solo i classici rumori da bar della "sala biliardi" di paese!), la Virgin ha pensato bene di inserire particolarissime animazioni cartoon come quella che vedete immortalata nella foto. 147 3D SNOOKER è disponibile per Amiga ed IBM PC con 256 colori in VGA.
La stranissima foto che vedete in queste pagine e che a molti di voi ricorderà di certo il celeberrimo The Persistence Of Memory di Slavador Dalì (l'avete già visto anche su Dylan Dog ne La Clessidra Di Pietra, no?!), potrebbe rappresentare uno dei prossimi data disk del POWERMONGER ELECTRONIC ARTS. Se guardate bene potrete riconoscervi l'orologio e la mappa di gioco, nonchè i quattro capitani, insolitamente tramutati in statue di pietra a la Monty Python.
Le novità settembrine investono anche il macrocosmo console che da oggi può vantare una rivoluzionaria base CD-ROM per il SEGA MEGADRIVE. Questa straordinaria periferica è prossima ad esser lanciata sul mercato giapponese e sarà tra breve disponibile in Italia (curate attentamente lo spazio riservato ai nostri inserzionisti), in concomitanza con l'uscita di molti, nuovi game su CD-ROM. Per il SUPER FAMICOM invece continuano i lavori di conversione del celeberrimo WING COMMANDER, previsto per la fine del 1992. Esce comunque proprio in questi giorni un altro titolone d'eccezione, ispirato ai lungometraggi sci-fi di serie B prodotti dai Giapponesi.
ULTRAMAN, molti di voi lo ricorderanno, è il protagonista del game, un classico beat'em up con sprite grossissimi a la Final Fight, imperniato appunto sui favolosi duelli tra i precursori "umani" (è sì, perchè prima dei cartoni animati, i giapponesi utilizzavano attori in carne ed ossa, agghindati a la Mazinga!) di Goldrake & Co.


Una visita dal "concessionario"...


... sempre in compagnia di Guybrush!


Gli Aliens sono tornati: tremate!


Salvador Dalì incontra Powermonger



PPPPPPPPRRRRRR! Ecco il nuovo Snooker.



Arnie "Pelledipiombo" ritorna in casa Ocean

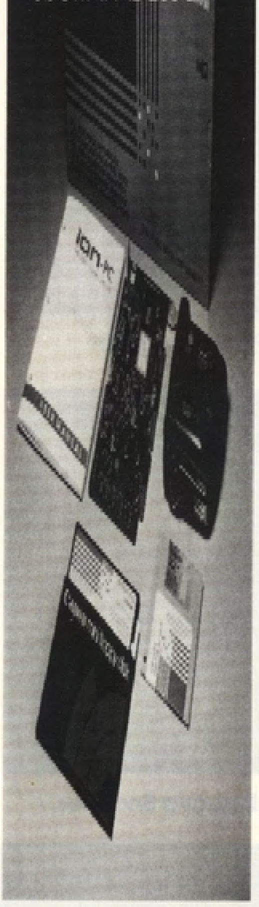
VG&CW

Provati per Voi!!!

ION - PC Still video Camera RC260

Canon

PREZZO LIT. 2.740.000 IVA INCLUSA
DISPONIBILE PRESSO SOUNDWARE srl
USCITA: ADESSO

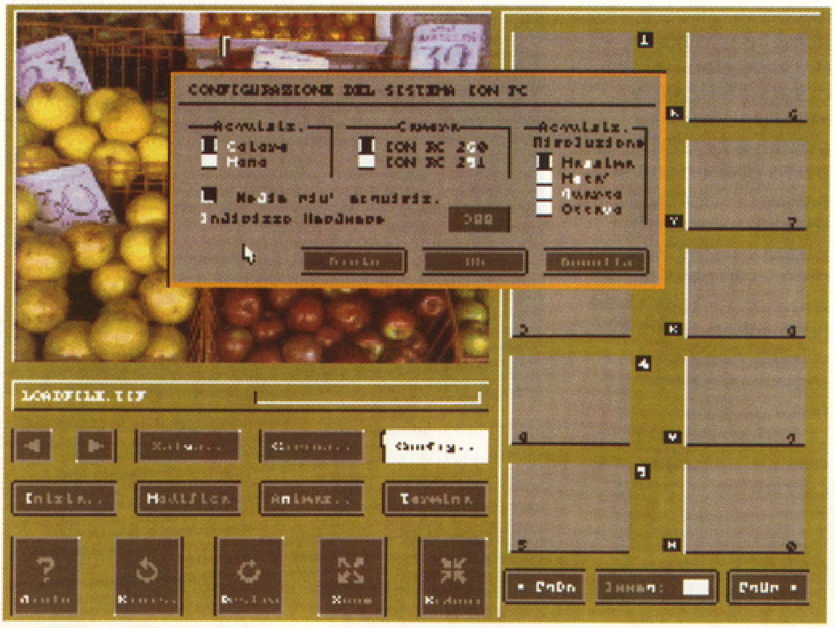


A metà di giugno é iniziata la commercializzazione di un nuovo modo di concepire la digitalizzazione in ambiente PC. E' stata presentata la nuova fotocamera ION in combinazione ad una scheda digitalizzatrice che consente una perfetta interazione con un personal computer Ms-Dos.
La Ion per PC é, come abbiamo su detto, venduta in più configurazioni (giusto l'anno scorso era stata presentata allo Smau per MacIntosh), oltre alla proposta singola della sola macchina fotografica (anch'essa in commercio da quasi un anno).
La Ion Still Video Camera RC-260 della Canon é la prima macchina fotografica che utilizza anzichè il classico rullino da 35mm, un micro floppy disk che consente di archiviare un massimo di 50 immagini. Il fulcro di questa innovazione in campo fotografico é la completa mancanza di sviluppo e di stampa della pellicola, in questo caso paragonabile al supporto magnetico di una videocassetta.. Vi chiederete quindi come potrete visionare le vostre fotografie: presto detto!
La Ion ha la possibilità di poter far rivedere immediatamente le vostre foto su un normalissimo televisore con presa Scart oppure con un attacco composito.
Per rendere ancora più semplice il concetto si può dire che funziona come un Videoregistratore "Still" che anzichè farvi vedere immagini in movimento, vi consente di visionare il tutto alla stregua di un proiettore per diapositive.
Ovviamente si potrà anche collegare ad un normale VCR che registrerà le vostre immagini, organizzandole in uno slide show.
Inoltre é possibile cancellare le foto precedentemente memorizzate sul floppy disk e, di conseguenza, riutilizzare lo stesso supporto magnetico in maniera virtualmente infinita.
Specifiche Tecniche di maggior rilievo

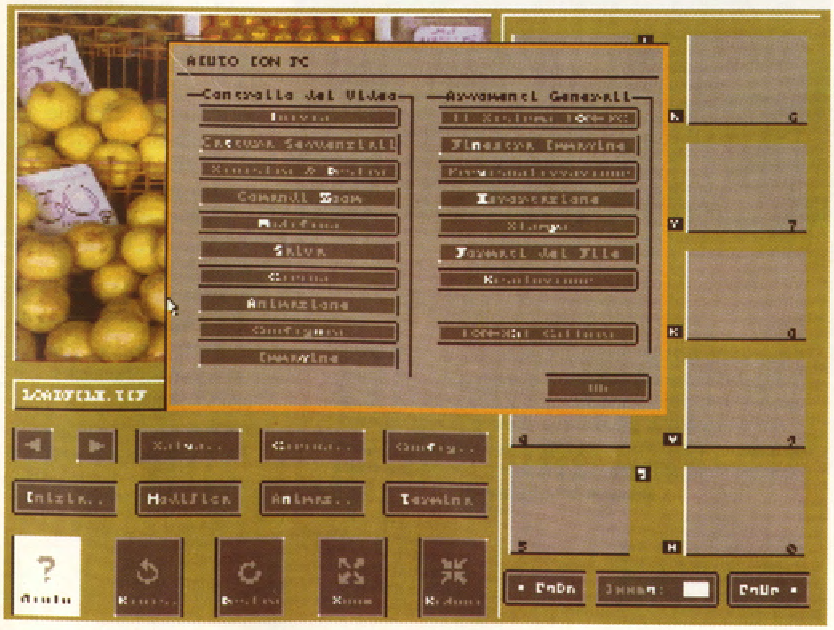




Dispositivo di ripresa dell'immagine: CCD da 1/2 pollice (786 pixel in senso orizzontale)
Segnale video: PAL
Obiettivo fisso monofocale da 9,5 mm (equivalente ad un 51 mm)
Bilanciamento del bianco automatico
Flash automatico
Registrazione della data (giorno, mese, anno, ora e minuto)
Risoluzione orizzontale 320 righe TV in Playback 400 righe TV
Dimesioni 111,5 x 42 x 13 mm
Peso 410 g circa (senza pile)
Molti sono gli accessori inseriti nel Kit della RC 260 dall'alimentatore alle pile ricaricabili, ecc. Inoltre sono previsti una serie di accessori supplementari che consentono di rendere ancora più proficuo e versatile l'impiego della Ion come, due ottiche supplementari con funzioni di grandangolo e teleobiettivo, nonchè un convertitore di diapositive e di negative fotografiche in immagini positive a colori, registrabili appunto in "formato" ION..
L'Hardware di comunicazione con il Pc, altro non é che una scheda digitalizzatrice con interfaccia specifica per la Still Video Camera RC-260 e con entrata per video composito (questa consente di poter digitalizzare anche da videocamera o da qualsiasi fonte che ha un output con plug RCA). La ripresa delle immagini é a 24 bit a colori o a 8 bit in monocromatico. Esiste un microcontrollore ad alta velocità per varie operazioni di fasatura e di gestione del sistema, inclusa la sicronizzazione di immagine.
Il software di gestione viene controllato da icone e consente di poter pre-visionare le immagini in bianco e nero (piccoli box a destra) con una massimo di 10 foto sullo schermo contemporaneamente.
Ci sono controlli specifici per le immagini che consentono manipolazioni delle stesse. Sono previste anche conversioni nei formati che tradizionalmente sono utilizzati in ambiente Ms-Dos: TIFF - PCX - IMG - GIF - TGA - MSP.
Il software prevede la compatibilità con schede grafiche di tipo VGA, SuperVGA e EGA.
Nella prova effettuata in redazione non ho riscontrato particolari problemi di installazione nonostante la presenza di numerose interfacce, sui nostri elaboratori, fra cui la Sound Blaster, la scheda per lo scanner,



8 megabyte ecc. ecc. Effettuate le connessioni, imparare a masterizzare il software di gestione è semplice come bere un bicchier d'acqua. Il computer usato per la prova possiede una SuperVGA con 1024k (quindi con risoluzioni che variano dalla 320 x 200 a 1024 x 768 pixel con 256 colori) Il software si autoconfigura, é in italiano, e ha per ogni sua funzione il relativo tasto di Help (tradotto anch'esso). La scansione ha ben 4 livelli di acquisizione dell'immagine che variano dalla più bassa alla massima risoluzione ottenibile con la vostra scheda. I controlli dell'immagine variano dal contrasto alla luminosità ed inoltre possono anche selezionare diversi livelli di definizione per punto pollice.
Ho constatato comunque che l'immagine riprodotta su video non è proprio perfetta (o perlomeno bella come quella che si vede direttamente su televisore) infatti sembra che l'algoritmo di scelta colori sulla palette della VGA non riproduca abbastanza fedelmente le gradazioni presenti nel soggetto originale.
Il massimo risultato lo si ottiene quando anzichè settare il colore si usano le gradazioni di grigio. In Bianco e Nero il software propone un'immagine digitalizzata di spettacolare definizione e qualità.
L'opzione Modifica consente di aumentare il contrasto, evidenziare le linee, applicare l'effetto speculare (tipo Mirror), trasformare l'immagine in Line art o in negativo, oppure passare da colore a monocromo. E' prevista anche un funzione specifica per mostrare in sequenza le immagini, preordinando il tempo di visione di ogni singolo fotogramma.



L'utilizzo di una fotocamera ION si rivela estremamente facile e pratico per un duplice aspetto - si scattano le foto con la semplice pressione di un tasto e si possono immediatamente rivedere su un qualsiasi teleschermo. La possibilità di interfacciamento con un videoregistratore, per creare un archivio di istantanee su videocassetta si rivela poi particolarmente allettante e gustosa sia per il neofita che per l'amatore.
Di per sè la tecnologia ION possiede già parecchi assi nella manica che poi, nell'ottica dell'interfacciamento a personal computer, si rivelano ancor di più carte vincenti per concretizzare l'avvento di questo nuovo standard di comunicazione e multimedialità. Hardware classico come scanner e videodigitalizzatori rischiano di soccombere e capitolare clamorosamente di fronte a questo gioiellino targato Canon, in grado di rivoluzionare totalmente il sistema di acquisizione e gestione delle immagini.
L'unico neo dell'attuale tecnologia ION, in grado, per il momento, di frenare e ritardare questo sconvolgimento delle tecniche di lavoro, è da attribuire alla modesta professionalità della fotocamera, base portante del sistema. La ION infatti presenta la modalità di messa a fuoco fissa che, particolarmente scomoda e poco elastica per impieghi professionali, trova un corrispettivo altrettanto negativo nella mancanza di tempi di esposizione manuali. In parole povere, è impossibile fotografare un soggetto a modeste distanze (il macro previsto dalla fotocamera è a dir poco rozzo e farraginoso), così come in lontananza, senza incappare in una messa a fuoco del tutto casuale e perciò poco affidabile. Se poi vi trovate, per qualsiasi circostanza, a necessitare di un'impostazione dei tempi manuale, potrete tranquillamente scordarvi della ION e tornare magari al gioiello EOS sempre targato Canon.
La ION è dunque una "testa di ponte" nel campo delle tecnologie futuribili che necessita di qualche ulteriore verifica, in modo da potersi effettivamente sostituire ad una normale reflex professionale e capovolgere a proprio favore l'intero macrocosmo della gestione delle immagini. Si tratta quindi di una "prima versione" che necessita inevitabilmente di un po' di tempo per crearsi un substrato di mercato capace di garantire l'ulteriore sviluppo ed investimento di idee in questo rivoluzionario settore.
Non la consigliamo dunque all'utente esperto e particolarmente esigente, bensì a tutti coloro che vogliono realizzare al meglio il connubio tra fotografia, digitalizzazione ed informatica amatoriale.

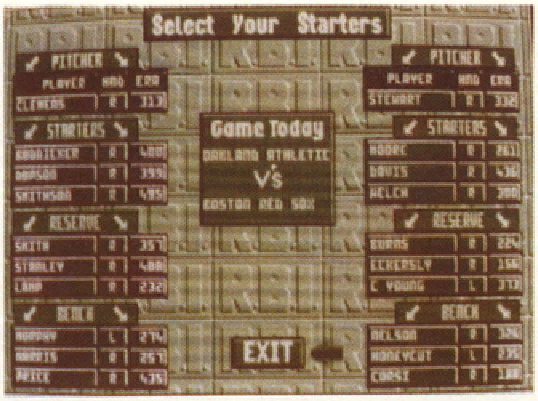
ATARI

R.B.I. BASEBALL 2

DOMARK

PREZZO: LIT. 49.000
USCITA: SETT. 91
GRAFICA: **9**
SONORO: **8,8**
GIOCABILITA': **8,6**
VAL. GLOBALE: **8,8**

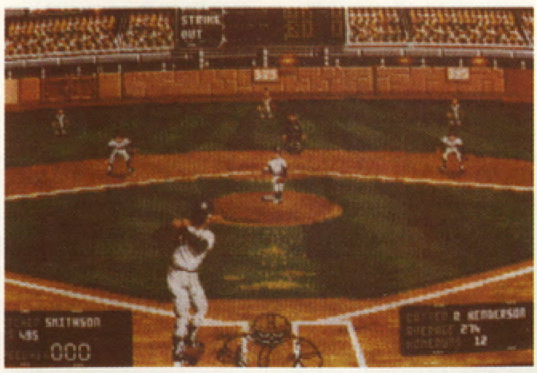
Proprio in questi giorni, qui in redazione, non si fa che parlare del baseball per Neo-Geo, ormai assurto al ruolo di vero ed unico best seller della situazione. Non ci sono paragoni, nè alla potenza della console SNK, nè alla qualità del game, ma la Domark, decisamente a sorpresa, è riuscita a proporre un'analoga simulazione arcade decisamente e molto, molto vicina a quella della console-coin-op da casa. Stiamo parlando del Baseball R.B.I. che, già disponibile da tempo per il Nintendo a 8 Bit, arriva in versione rivisitata e corretta sugli Amiga e sugli Atari ST.
La massiccia campagna pubblicitaria che lo ha anticipato, lo identifica come il Kick Off del baseball e, a dire il vero, sbaglia di poco. Il gioco si svolge su un campo composto dal settore interno (Infield o Diamante) e da quello esterno (outfield). Assomiglia un po' al gioco della lizza, ma non è proprio così; i lanciatori qui possono tirare la palla a velocità che sfiorano le 100 miglia orarie, anche se nel corso di più di 162 partite a stagione, necessitano di frequenti soste e rotazioni nella posizione di inizio. Gran parte dell'azione si svolge nel diamante. Le basi collocate in vari punti dell'Infield distano 90 piedi tra di loro e sono dette Casa Base, Prima, Seconda e Terza. Quando saremo alla battuta il nostro obiettivo consisterà nel passare ognuna delle basi fino ad arrivare a quella Base. Se il tempo a nostra disposizione sarà sufficiente potremo completare il circuito in una sola volta, conseguendo il punteggio di un giro (Run). La battuta migliore è quella che manda la palla dritta fuori del perimetro e in mezzo al pubblico (Ouch!) - cioè effettuare un Home Run (Giro Completo), dove ogni base carica (con un giocatore cioè), va automaticamente alla casa base, per cui se la prima e la terza sono cariche ed il battitore azzecca un Home Run, tutti andranno alla Casa Base/Home, totalizzando 3 giri! (cioè il primo, il terzo e ovviamente il

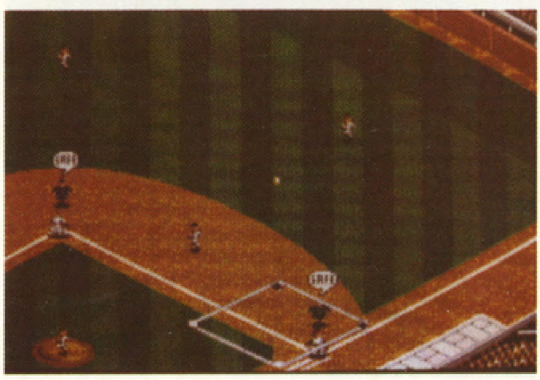


battitore). Una palla viene detta Foul (Fallo) quando viene colpita da dietro le linee di fallo che vanno dalla Casa Base, passando per la terza, fino al perimetro e dalla Casa Base, passando per la prima, fino al perimetro. Tutto ciò presuppone che noi si sia abbastanza capaci da colpire sempre la palla, cosa notevolmente difficile, almeno durante le prime partite. Se la mancheremo e lasceremo che superi il "piatto", la nostra postazione cioè, il colpo verrà dichiarato Strike! RBI Baseball simula allora tutto ciò; molte delle regole e delle strategie delle vere partite vengono applicate in tutta la loro integrità. Dovremo lanciare, colpire, correre, effettuare sostituzioni oculate ed amministrare le risorse e lo stato fisico dei nostri atleti. Ogni giocatore ha i suoi punti di forza e le sue debolezze basati su reali dati ottenuti da fattori statistici. Tutti i giocatori del programma sono stati creati con le statistiche del 1989, relative alla Major League statunitense. Possiamo giocare contro il computer o contro un avversario umano, selezionando una squadra a piacere tra le molte previste. Potremo poi sfruttare fino a 5 lanciatori per incontro, amministrando cambi e sostituzioni con i comodi menu di Time Out. Il programma realizza ogni singola fase della simulazione con una eccezionale dovizia di particolari grafici. Le similitudini con il Baseball Neo-Geo si esplicano nella sezione relativa alla vista dall'alto del campo, durante il lanci, nella presenza di un tabellone luminoso a tutto schermo, che mostra di volta in volta simpaticissime animazioni, nonchè, in generale, con la pressochè identica dinamicità di gioco e fluidità delle azioni. Anche il commento sonoro si avvale di numerose sequenze digitalizzate che incrementano ulteriormente il già spiccato livello di realismo del game.

Purtroppo RBI Baseball 2 è destinato ad incontrare il favore di pochi, vista la modestissima popolarità di questo sport nel nostro paese; tuttavia i veri appassionati e, perchè no, gli stessi amatori o giocatori professionisti, potranno realmente soddisfare le proprie esigenze in un game computerizzato davvero prossimo alla realtà delle League americane.







BONANZA BROS.

SEGA

PREZZO: LIT. 120.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA:
8,7

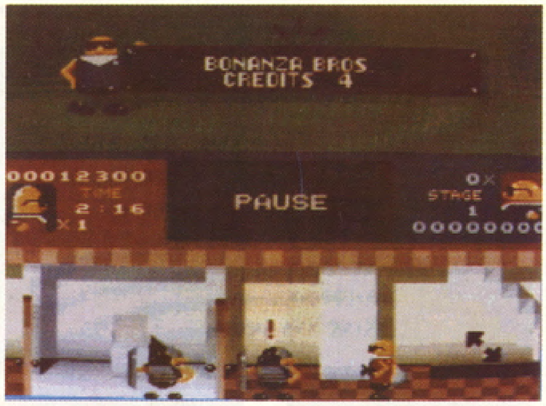
SONORO:
8,5

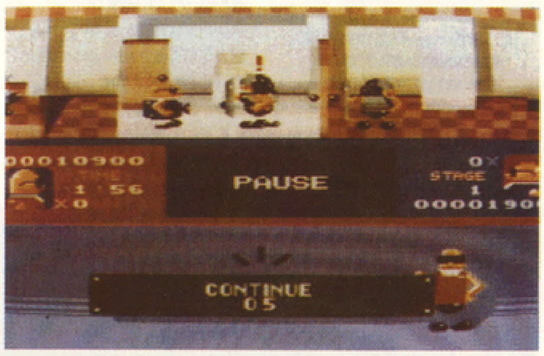
GIOCABILITA':
9

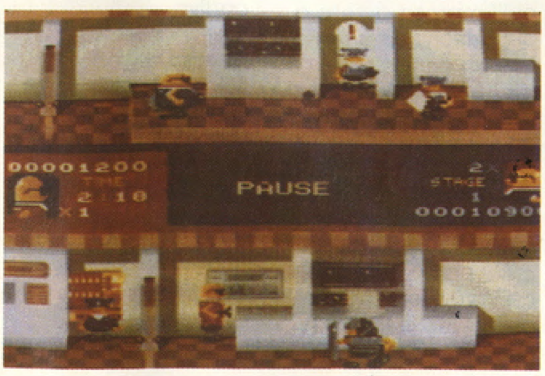
VAL. GLOBALE:
8,73

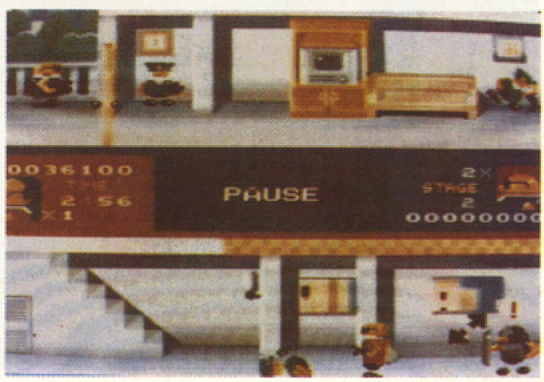
Bonanza Bros. oltre ad essere estremamente giocabile possiede il particolare pregio di staccarsi nettamente dalla massa di produzioni shoot'em up che imperversano su MegaDrive, offrendo finalmente qualcosa di diverso ed analogamente stimolante.
Il duo Bonanza è sicuramente destinato a surclassare la fama di altre accoppiate più blasonate a la Mario & Luigi, imponendosi in un videogame fresco, originale, dinamico e senza dubbio molto coinvolgente.
RICHIEDE L'ADATTATORE GIAPPONESE

I fratelli Bonanza sono due ladri in guanti gialli, da sempre impegnati in furti clamorosi con bottini particolarmente ricchi e golosi. I due, che sembrano usciti da un cartone animato, si trovano perciò impegnati in una serie di colpi durante i quali dovranno dar prova delle loro indiscusse abilità, confrontandosi con una miriade di avversari, sentinelle, guardie armate e cani da difesa, disseminati in una cinquantina di livelli.
Descritto con tipica grafica cartoon, questo Bonanza Bros. si presenta come una classico arcade-adventure pronto ad esplodere nei nostri MegaDrive.
L'apparenza infatti non ha mai ingannato così tanto, proprio perchè da una confezione di modestissimo impatto visivo esce una cartuccia tutta pepe che mescola magistralmente gli elementi vincenti di giochi come Alex Kidd, Mickey Mouse & Castle Of Illusions e Ghostbuster. Si può giocare da soli, ma preferibilmente in due, sfruttando un comodissimo split-screen con terreno di gioco ed indicatori sdoppiati per massima comodità e divertimento.
All'inizio di ogni missione, ci vengono proiettati sul precario 8 mm. del covo dei Bonanza, gli oggetti che dovremo rubare nel prossimo edificio, descritto di volta in volta come, banca, zecca di stato, gioielleria, quartier generale militare, ecc. Questa fase serve poco a dire il vero, perchè la miglior regola da seguire è comunque quella dell'arraffa-arraffa senza tregua - tanto il gioco ci dirà, ad un certo punto, di lasciare la zona d'azione una volta calcolato automaticamente l'ammontare del nostro bottino. C'è infatti da raggiungere un fatidico quorum, vale a dire una certo numero di oggetti preziosi rubati, prima di poter incamminare i fratelli Bonanza verso l'unica via di fuga, solitamente localizzata sul tetto di ogni palazzo; qui ci aspetterà l'aeronave della banda, pronta a portarci in salvo automaticamente.
Non manca dunque un radar di gioco che, contemporaneamente alle nostre azioni, mostro in alto allo schermo la nostra posizione sullo schema di ogni edificio, evidenziando i tesori da raccogliere e l'uscita succitata.
Ad ostacolarci il cammino ci sono guardie di tre tipi, armate di pistole o fischietti (queste ultime sono particolarmente pericolose in quanto richiamano l'attenzione delle altre), sentinelle corazzate con tanto di scudo (potrete colpirle solo alle spalle), cani da guardia, forzuti lanciabombe, nonché decine e decine di allarmi e "ladro-detector"! Per evitare o eliminare ogni tipo di avversario non basteranno perciò le pistole narcotizzanti, i balzi alla Wonderboy e le porte sbattute in faccia (particolare terribilmente divertente!), ma dovremo fare uso della nostra arguzia per scoprire il tallone d'Achille di ogni nemico, prevedendone i movimenti e le azioni, nonché sfruttando il preziosissimo elemento sorpresa. I fratelli Bonanza, così come gli avversari, godono di una notevolissima libertà di azione e movimento, devoluta ad una vasta gamma di animazioni - potremo perciò camminare, saltare, scendere e salire rampe di scale e nasconderci dietro a muri o sporgenze, sfruttando un pizzico di tridimensionalità nello schermo, senza risentire di alcuna limitazione grafica.
L'aspetto fumettoso di quest'ultima suggerisce infatti una notevolissima semplicità di osservazione ed apprendimento dei meccanismi di gioco, incrementando al massimo i valori di giocabilità. Le vite a nostra disposizione vanno da tre a sette, relativamente a quella famosa differenziazione dei livelli, dal più facile a quello avanzatissimo per soli esperti.
Per i più scarsi c'è anche una bella serie di credits per continuare a giocare dall'ultimo punto raggiunto ed evitare la classica frustrazione da "start from the beginning"!







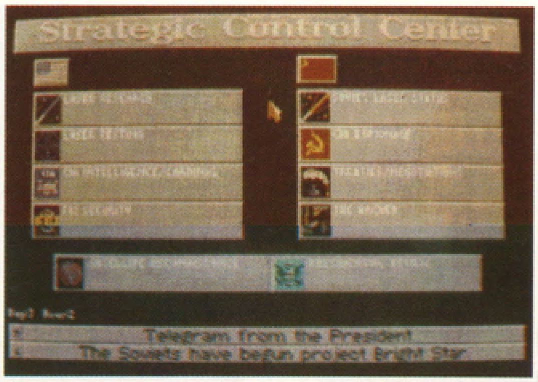


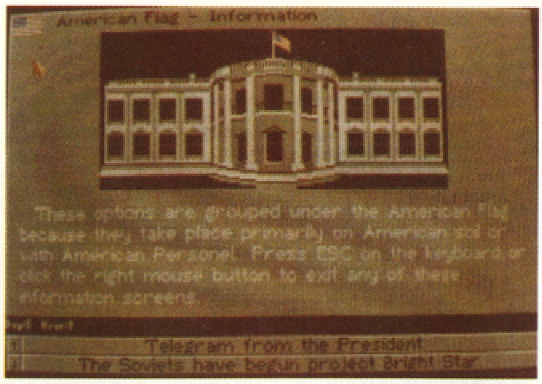
THE CARDINAL OF THE KREMLIN

ACCOLADE

PREZZO: L. 59.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 8
SONORO: 7
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE 8

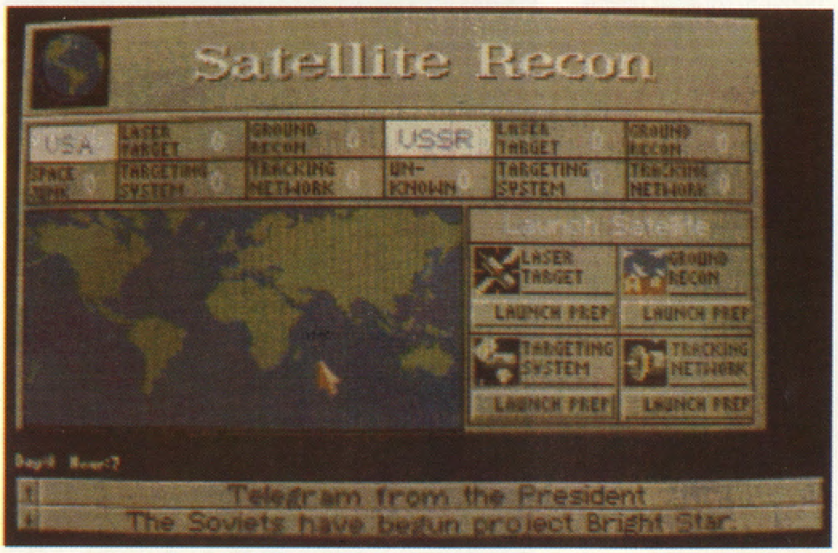
Trarre conclusioni su The Cardinal of the Kremlin non é molto semplice, sopratutto perché non siamo riusciti a giocare una partita fino in fondo! Unico modo per procedere nel game senza problemi é il rinunciare a tutte le schermate grafiche che caratterizzano lo svolgersi delle azioni. Questo non é ammissibile quando si spendono 59.000 lire per un programma.







THE CARDINAL OF THE KREMLIN è una storia avvincente di: spie, intrighi, rapimenti di scienziati, lanci di satelliti ed omicidi....
Il gioco è tratto dall'omonimo romanzo di Tom Clancy. Il libro è stato uno dei successi editoriali degli scorsi anni, il classico best selling che ha reso miliardari autore ed editore.
Per mettere all'interno dei chips della nostra fedele AMIGA questa avvincente storia sono stati chiamati gli autori di RED STORM RISING e di THE HUNT FOR RED OCTOBER e, come si dice: -buon sangue non mente-. Il lavoro scaturito da questo abbinamento esplosivo è sotto gli occhi di tutti: un misto fra avventura ed wargames. Il classico tipo di gioco fatto apposta per girare sotto la supervisione del 68000 dell'AMIGA !!!!
Sicuramente molti già conosceranno il background del programma, avendo letto il libro di Tom Clancy. Per i due o tre (in pratica chi vi scrive ed un paio di amici) che non avevano mai sentito nominare questo best selling, faremo un brevissimo sunto. Il racconto è ambientato nel 1988, in pieno marasma politico. Per la prima volta dopo decenni l'Europa comunista si trova sottoposta ad una quantità di forze disgreganti che la stanno spingendo fra le ricche mani dell'occidente. In questo clima di caduta del muro di Berlino, si innesta un progetto sovietico (super-segreto) per costruire una laser orbitale, in grado di distruggere tutti i missili balistici lanciati dagli Americani.
Logicamente, non c'è nulla di meno segreto di qualcosa di super-segreto. Infatti un pezzo grosso dell'esercito sovietico, che è anche una spia filo-occidentale, avvisa subito i servizi segreti statunitensi delle intenzioni dei suoi compatrioti. Il nome in codice di questo fantomatico spione è per l'appunto THE CARDINAL OF THE KREMLIN!!!! E' in questo punto che entrate in gioco voi ed il programma della CAPSTONE. Scopo del game è: costruire il cannone spaziale prima dei russi e, se possibile, impedire alle forze avversarie la messa in orbita del loro laser. Per riuscire nell'impresa avrete a disposizione: una cospicua forza d'intervento, un folto gruppo di spie ed un quantitativo spropositato di denaro. Per sbaragliare gli avversari, dovrete creare una vasta rete di informatori: all'interno delle forze armate sovietiche e fra gli scienziati che stanno lavorando al progetto dello scudo spaziale. Una volta entrati in azione non vi potrete fermare dinnanzi a nulla: dovrete uccidere, rapire e dimenticare il significato della parola lealtà e giustizia. Il tradimento sarà all'ordine del giorno. Come vedete ce n'è abbastanza per far rizzare le orecchie a tutti gli appassionati di simulazione ed avventure.
Ma veniamo ora alle note dolenti (se dovessero dimostrarsi vere!!!!):il game non funziona!!!! Per lo meno non funzionano le tre copie che ci sono capitate fra le mani!!!!! Ecco cosa succede: caricate il programma ed impostate le varie funzioni; ora, se lanciate i quattro tipi di satellite che avete a disposizione vedrete che al momento della messa in orbita di uno di questi il game si blocca (infatti, in tutte le nostre copie c'era il file EGA1 rovinato)!!!! Probabilmente è solo un problema della confezione arrivata in redazione (inviataci dalla CTO) o delle due regolarmente acquistate (e riconsegnate... visto il cattivo funzionamento) in un famoso negozio di Milano. Aggiungiamo inoltre che i giochi sono stati provati su due AMIGA differenti (un 500 ed un 1000).



MS-DOS

CONFLICT: MIDDLE EAST

SSI

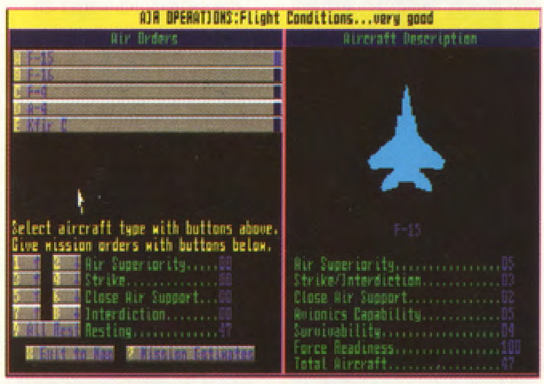
PREZZO: L. 69.000
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 9
SONORO: N.C.
GIOCABILITA': 9
VAL GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

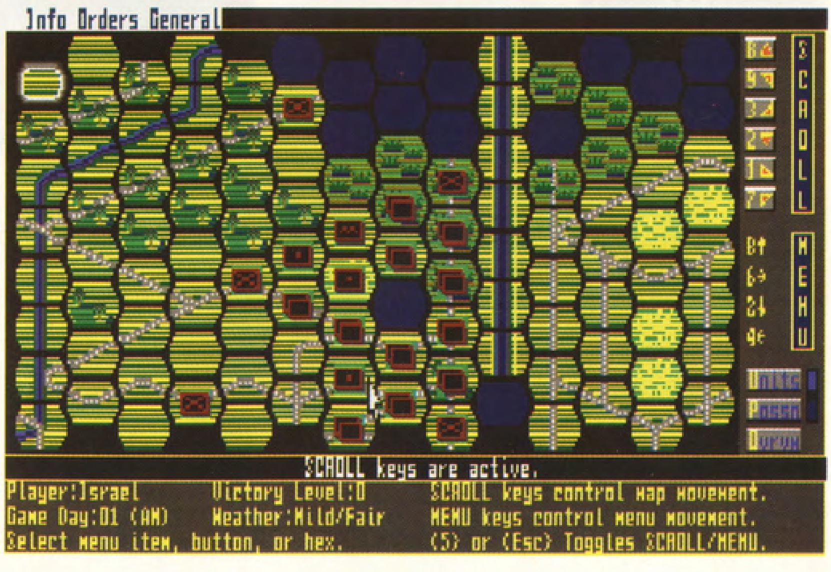
La giocabilità di CONFLICT: MIDDLE EAST è elevata, anche per la possibilità di eseguire tulle le operazioni con l'utilizzo del mouse. Funziona con tutte le schede grafiche colore in commercio: dalla CGA, all'EGA, alla VGA in emulazione EGA. Nulla da eccepire: Norm Koger Jr. ha fatto un ottimo lavoro. Sicuramente questo nuovo prodotto della SSI entrerà nei top ten dei programmi "seri" di simulazione ed RPG più venduti il Europa ed America.

Dagli autori di RED LIGHTNING, ecco un'altra chicca destinata a far ulteriormente impazzire gli appassionati di war games.
CONFLICT: MIDDLE EAST è ambientato in Medio Oriente, nel 1973, Arabi ed Israeliani sono da tempo ai ferri corti: entrambi i contendenti sono alla ricerca di un pretesto per sferrare l'attacco e portare la guerra sul territorio avversario. In questo contesto dovrete cercare di uguagliare l'abilità dei comandanti ebraici e scofiggere le formazioni nemiche con un attacco preventivo, colpendo l'avversario non ancora pronto a reagire. Per prima cosa dovrete cercare di distruggere l'aviazione nemica e gli aeroporti più vicini al confine. Solo conquistando la supremazia aerea potrete sperare di americano contro l'Iraq ed i suoi alleati. Il programma, permette di studiare le varie opzioni militari, comprendenti interventi in territorio egiziano, giordano, libanese e siriano. Le unità militari possono essere gestite a livello di brigata o di squadra, questo vale per la fanteria, pèr i mezzi corazzati per le unità di trasporto. La gestione delle forze aeree può essere lasciata al computer (ve lo consigliamo però solo se siete alle prime armi). Inutile ricordare che: solo attraverso un accorto utilizzo dell'aviazione potrete avere ragione del nemico e distruggere le sue unità ancor prima del loro pieno utilizzo. Una partita dura in media una ventina di ore. Se in passato avete giocato con RED LIGHTNING, sempre della SSI, vi accorgerete subito delle numerose similitudini grafiche, si vede chiaramente che l'autore è il medesimo. Il programma si carica facilmente su hard disk, basta lanciare l'apposito file di installazione, il file farà tutto il resto automaticamente. Il software ha una protezione cartacea, come del resto tutti i programmi della SSI. Basta andarsi a leggere una parola ben definita all'interno del manuale e riportarla correttamente all'inizio del game, quando il programma la richiede.
CONFLICT: MIDDLE EAST è un gioco di guerra abbastanza complesso: in pratica l'utente si trova a gestire contemporaneamente due wargames distinti: quello aereo, di capitale importanza e quello terrestre. Solo un utilizzo bilanciato delle due armi porterà alla vittoria finale.
All'inizio potete scegliere il livello di addestramento delle truppe arabe: fra una scala che va da disastroso ad eccellente. Certo, se gli arabi avessero avuto una perfetta padronanza tecnica delle armi più sofisticate fornite loro dai sovietici, le sorti delle varie battaglie che hanno insanguinato le sabbie del deserto avrebbero avuto altri esiti.
Questo nuovo lavoro della SSI permette di studiare le varie mosse fatte dai generali israeliani ed arabi, in alcuni casi forse si poteva fare meglio. A voi il compito ed il divertimento di adottare altre strategia. Un attento studio tattico delle forze in campo e della configurazione del terreno potranno portare i giocatori più esperti ed attenti ad effettuare scelte differenti (e forse migliori) da quelle adottate nel passato dai generali dei due eserciti.





annientare in pochi giorni le divisioni corazzate arabe. Questo è il background classico, quello che è stato vissuto nel passato dai generali israeliani ed arabi. Il programma della SSI permette di combattere anche una nuova battaglia, mai avvenuta realmente, ambientata negli anni successivi al 1990. Una guerra che non è iniziata pochi mesi or sono solo per l'intervento



MS-DOS

HEART OF CHINA
SIERRA

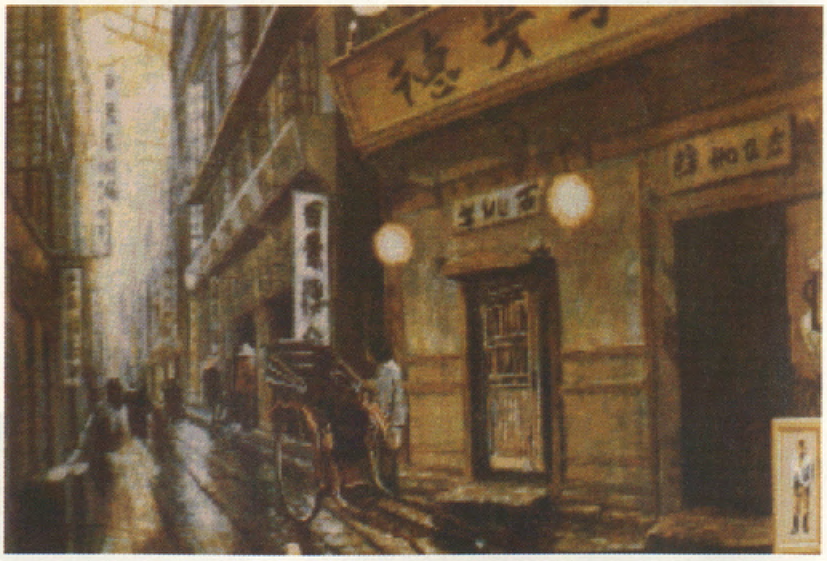
PREZZO: LIT. 89.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: EGA/VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK O TASTIERA
MEMORIA: 640 KRAM
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

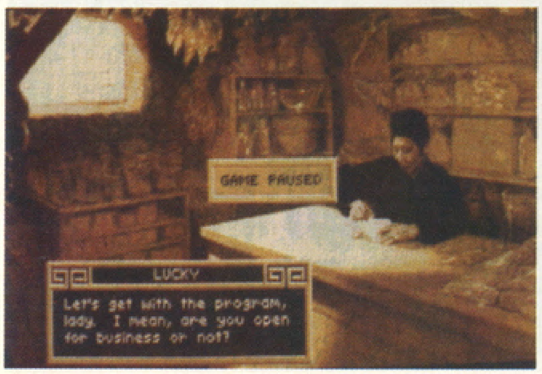
Heart Of China è qualcosa di più di un semplice adventure altamente interattivo e riesce ad imporsi per freschezza ed originalità. La mancanza di un concreto apporto dei CD-ROM, nonchè la difficile coesistenza di molteplici schede grafiche con differenti prestazioni, non sono riuscite a penalizzare o a frenare le aspirazioni della Dynamix che pubblica un prodotto di altissimo livello.



Heart Of China è l'ultimo nato in casa Dynamix, dopo il grande successo di Rise Of The Dragon. Heart Of China è anche l'adventure definitivo che suggella il connubio tra l'interazione tipica dei game Icom (Shadowgate, Uninvited, la saga di Deja Vu) alla magia delle ambientazioni grafiche e sonore Sierra. La trama del gioco si avvicina al filone degli Indiana Jones e dei Romancing The Stone (All'inseguimento della pietra verde, cioè! - senza dimenticare High Road To Cina), proponendoci i panni di un intrepido pilota commerciale free-lancer, impegolato fino all'osso in una sordida storia di rapimenti, mafia cinese e speculazioni commerciali. Lucky Jake Masters ed il suo immancabile giubbotto di cuoio dovranno perciò visitare circa 100 locazioni di gioco, nel tentativo di salvare la bella Kate Lomax, prigioniera nella sua fortezza nel cuore del paese. Proprio come un Indiana Jones che si rispetti, Jake dovrà affrontare mille peripezie, guidare un carro armato, combattere a mani nude su di un treno in corsa (L'Orient Express), guidare il proprio aeroplano, nonchè vedersela con letali ninja e mille trabocchetti appositamente preparati dal team Dynamix. Ad aiutarlo, sdoppiando il sistema di risoluzione dei vari puzzle, sarà un determinatissimo Ninja, particolarmente simile al David Carradine dello schermo, che Jake potrà assoldare all'inizio del gioco. Lo scenario è dei più classici e allo stesso tempo romantici ed eccitanti, la Cina degli anni '30 cioè, con i suoi fitti misteri, le sue brume soffocanti e tutta una tradizione secolare di caste, usi, costumi ed etichette da sempre in stridulo contrasto con il mondo europeo.
I personaggi portati alla luce dalle brillanti animazioni e dalla attente digitalizzazioni (con attori in carne ed ossa!), si ispirano al classiche eroe senza macchia e alla sua bella da salvare,

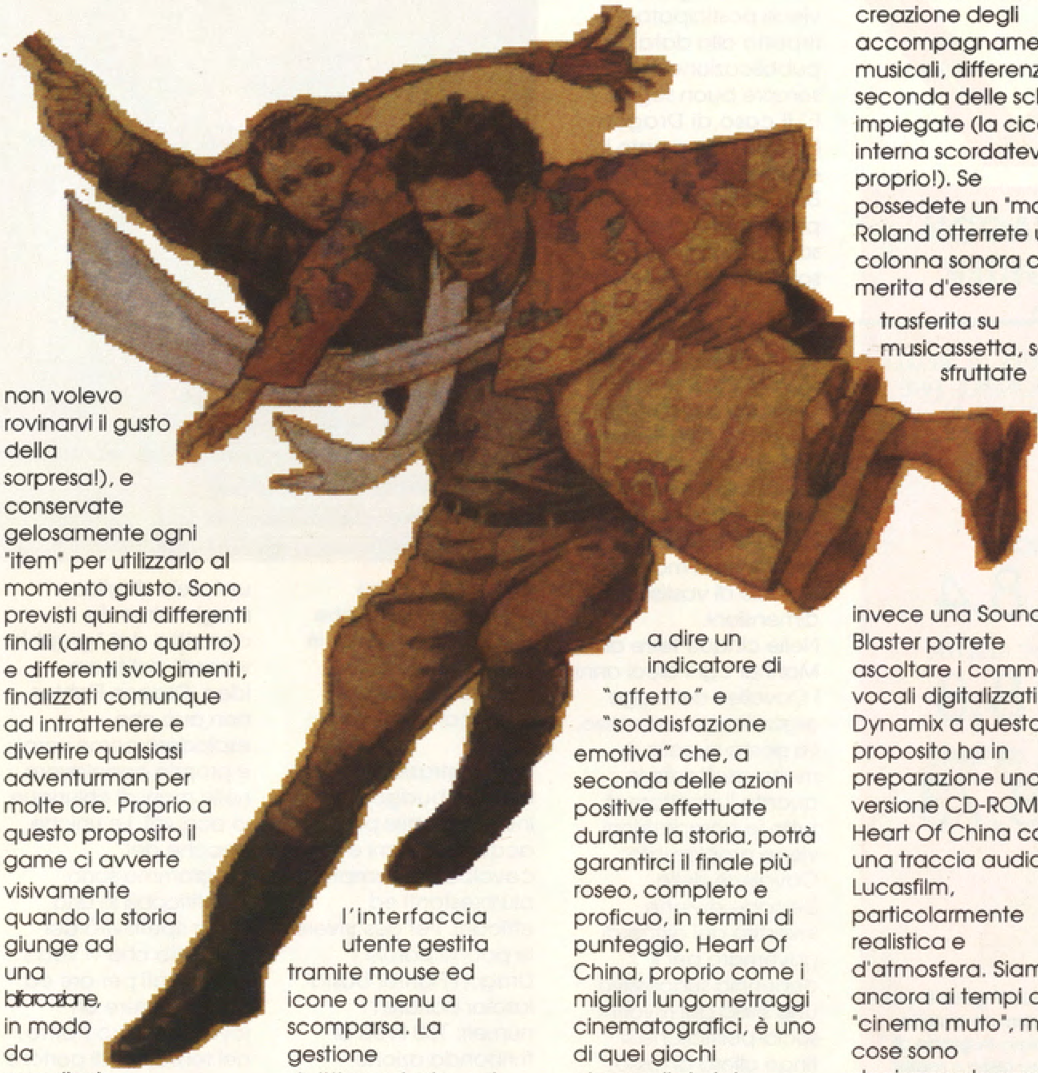


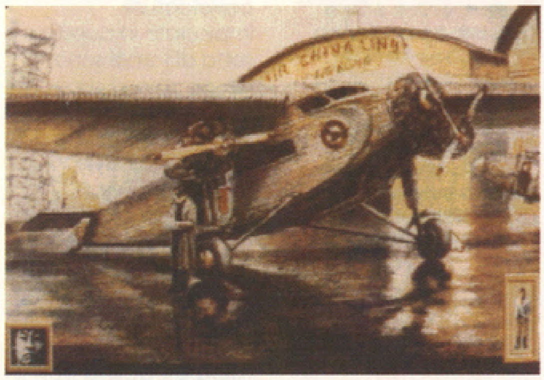
figlia di un ricco imprenditore europeo, riportandola tra le braccia paterne, guadagnando in cambio ricchezza ed amore eterno. Kate infatti, una dolcissima crocerossina, è stata rapita da un certo Li Deng, un signorotto della Cina feudale assetato di sangue potere, che la tiene





nonchè alla immancabile accozzaglia di "bad dudes", vale a dire sgherri e assassini prezzolati senza scrupoli.
La semplicità di interazione, sviluppata su fasi adventure e sezioni arcade, viene unita ad una magia tipica Dynamix che riesce a portare sullo schermo forse il primo, vero esempio di lungometraggio interattivo. Heart Of China inoltre non possiede uno svolgimento fisso, o una trama già prefissata secondo cui compiere azioni e superare ostacoli, ma lascia la massima libertà al giocatore che potrà esplorare e sperimentare a piacere tutte le locazioni, imparando ad usare i molti oggetti previsti e a dialogare proficuamente con tutti i personaggi della storia. A questo proposito potremo raccogliere oggetti e suddividerli nei tre inventari diversi (relativi a Jake, il suo amico Ninja e Kate, una volta liberata), scambiandoli a seconda delle necessità. Prendete allora tutto quello che trovate, fogliettini svolazzanti compresi e fatene pure degli aeroplanini di carta se vi viene lo schiribizzo (Oppps, mi è scappato! Scusate, non volevo rovinarvi il gusto della sorpresa!), e conservate gelosamente ogni "item" per utilizzarlo al momento giusto. Sono previsti quindi differenti finali (almeno quattro) e differenti svolgimenti, finalizzati comunque ad intrattenere e divertire qualsiasi adventurman per molte ore. Proprio a questo proposito il game ci avverte visivamente quando la storia giunge ad una biforcazione, in modo da permetterci di registrare almeno mnemonicamente la presenza di altre possibilità ed opzioni, sperimentabili più avanti.
Lo svolgimento del gioco è particolarmente simile a quello del precedente Rise Of The Dragon, per quanto riguarda l'interfaccia utente gestita tramite mouse ed icone o menu a scomparsa. La gestione dell'inventario, ad esempio, è sempre la stessa, realizzata sulla raccolta di oggetti con il cursore e la registrazione visiva nell'apposita sottofinestra-personaggio.
L'intero svolgimento del gioco viene scandito dalla presenza di un Romance-Meter, vale a dire un indicatore di "affetto" e "soddisfazione emotiva" che, a seconda delle azioni positive effettuate durante la storia, potrà garantirci il finale più roseo, completo e proficuo, in termini di punteggio. Heart Of China, proprio come i migliori lungometraggi cinematografici, è uno di quei giochi piacevolissimi da giocare e rigiocare, scoprendo ogni volta locazioni, personaggi e puzzle sempre nuovi. Particolare cura è stata poi devoluta alla creazione degli accompagnamenti musicali, differenziati a seconda delle schede impiegate (la cicalina interna scordatevela proprio!). Se possedete un "mostro" Roland otterrete una colonna sonora che merita d'essere trasferita su musicassetta, se sfruttate invece una Sound Blaster potrete ascoltare i commenti vocali digitalizzati. La Dynamix a questo proposito ha in preparazione una versione CD-ROM di Heart Of China con una traccia audio a la Lucasfilm, particolarmente realistica e d'atmosfera. Siamo ancora ai tempi del "cinema muto", ma le cose sono decisamente prossime a cambiare!









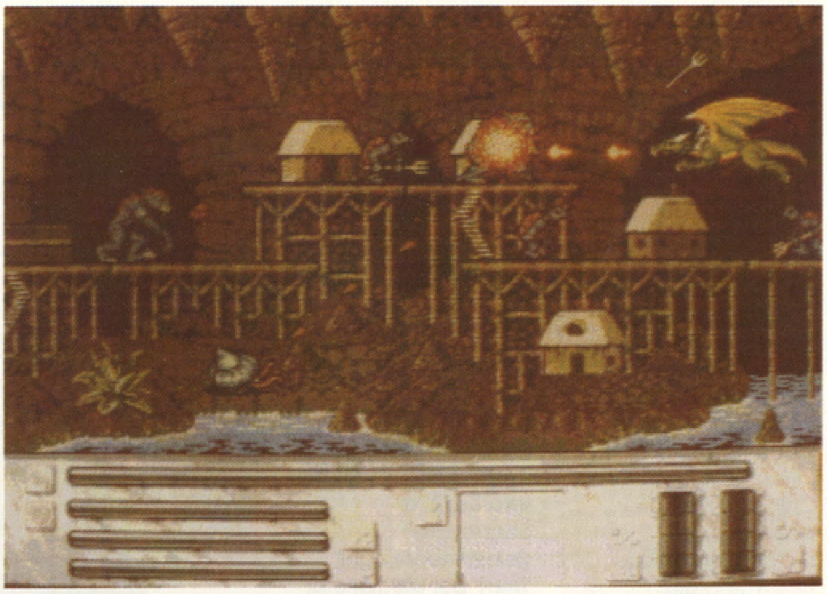
DRAGON FIGHTER

IDEA

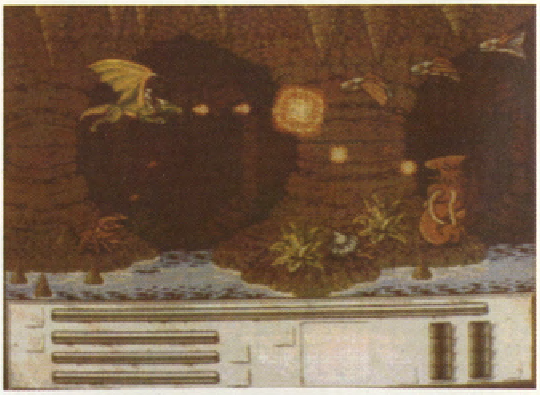
PREZZO: LIT. 49.000
DISPONIBILE: FINE SETTEMBRE 91
GRAFICA: 9
SONORO: 8,4
GIOCABILITA': 8,8
VAL. GLOBALE: 8,73

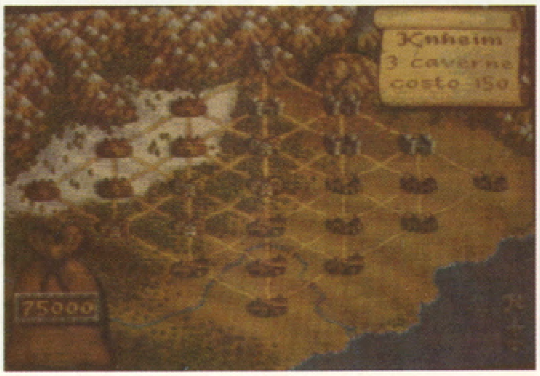
Dragon Fighter è uno stupendo arcade fantasy in grado di tener testa a molte analoghe produzioni anglosassoni, innalzando ulteriormente il livello qualitativo del software ludico prodotto nel nostro paese. Se Bomber Bob e Lupo Alberto hanno destato scalpore tra le file Psygnosys, US GOLD e Activision, con Dragon Fighter ne vedremo proprio delle belle: basta che qualche software house inglese non ci rubi i programmatori!!!!!

Quando un gioco viene posticipato rispetto alla data di pubblicazione è sempre buon segno. E' il caso di Dragon Fighter, ultimo nato in casa Idea "Bomber Bob", che, annunciato per la metà dello scorso marzo, appare solo adesso in versione completa e definitiva, pronto a balzare ai vertici delle classifiche di vendita. Il team Idea, come sempre, ha voluto fare le cose alla grande. Dopo i passati successoni di Sword & Galleons e Lupo Alberto, ci propone un magico arcade di vastissime dimensioni.
Nelle cinque terre di Manhur ogni dieci anni i Cavalieri del luogo organizzano un torneo. La posta in palio è molto allettante in quanto il vincitore di tutte le competizioni viene proclamato Cavaliere della Decade e viene investito del diritto di governare per il decennio successivo. Una sfida dai risvolti socio-politici che si tinge allora di rosso, con il sangue dei moltissimi sfidanti, pronti a tutto per raggiungere l'agognato riconoscimento. Le cavalcature impiegate in questa sorta di tornei sono degli immensi dragoni che potranno condurci in decine e decine di arene, sempre diverse, rappresentate da serie di caverne sotterranee, infestate da esseri di mille forme e personalità. Il coraggio, la prestanza fisica e l'abilità con il



joystick non sono comunque le uniche armi a disposizione, in quanto andranno necessariamente affiancate ad una saggia amministrazione del nostro "budget", indispensabile per acquistare armi e cavalcature sempre più prestanti ed efficaci. Per descrivere in poche parole Dragon Fighter basta lasciar parlare i numeri; 100 livelli di furibonda azione vengono sviluppati su 5 sezioni differenti per un totale di 25 villaggi cui corrispondono le caverne sotterranee; queste ultime sono abitate da 50 razze diverse con comportamenti e caratteristiche fisiche variabili, tutte comunque "domabili" con ben 33 tipi di armi tradizionali o magiche a nostra disposizione. Se poi a tutto questo affianchiamo una stupenda fluidità e ricchezza di animazioni, gestite su un'area di gioco magistralmente descritta dai "graphic wizard" del team Idea, Dragon Fighter non può che esplodere come vero e proprio capolavoro nelle mani di chiunque lo acquisti. Le uniche pecche del programma sono identificabili in una certa ripetitività del soggetto che vi vede impegnati per ore ed ore a fondere un joystick dietro l'altro, nel tentativo di portare a termine un game così lungo. Il timido appassionato o il giocatore occasionale potranno stancarsi, proprio perchè Dragon Fighter è dedicato a tutti coloro che prima, dopo e durante i pasti sono soliti far uso di "stimolanti" a la R-Type, Blood Money e Dragon Breed! Mentre poi la grafica scorre via liscia come l'olio, con una stupenda impostazione cartoon, il commento sonoro non riesce certo a brillare per originalità, limitandosi ad una serie di effetti campionati e non, decisamente già sentiti e poco interessanti.







ELVIRA MISTRESS OF THE DARK

FLAIR SOFTWARE

PREZZO: LIT. 45.000 (DISCO)
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL

GRAFICA: 9

SONORO: 9

GIOCABILITA': 9

VAL. GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

Dopo Lords Of Doom la Softel propone un altro, imperdibile capolavoro della storia del videogame: un prodotto irrinunciabile, indicato per tutti i gusti e le età, da conservare gelosamente nella propria softeca.



Riuscire a star calmi e a frenare l'eccitazione, di fronte ad un capolavoro adventure magistralmente convertito per CBM64 non è davvero cosa facile, se poi si tratta della prosperosa ed avvenente Mistress Of The Dark, in arte Elvira, i sudori freddi iniziano ad inzupparci la camicia!
"Rubato" a sorpresa da mamma Accolade, questo originalissimo e complesso adventure, forse unico best seller del 1990-91, arriva sugli schermi del CBM64 facendo sfoggio di grafica superlativa e, fino ad oggi sconosciuta all'8 Bit Commodore. Le premesse stabilite dai programmatori nella versioni a sedici Bit vengono fedelmente riproposte su tre dischetti doppia facciata, lasciando chiaramente a bocca asciutta chi ancora si ostina a difendere il registratore a cassette per il piccolo CBM64. Calcolando a spanne la durata del gioco si può tranquillamente totalizzare circa un centinaio di ore passate a risolvere puzzle e superare ostacoli vari, sparsi in circa 100 locazioni di gioco. La trama del gioco, per chi ha vissuto su Plutone fino a ieri, è presto spiegata: nel castello in cui Elvira si è appena insediata si è aperto un portale spazio temporale attraverso il quale la



legione dei dannati si prepara ad invadere il mondo. Tutto questo è opera della malvagia fattucchiera Emelda alla quale manca soltanto una pergamena incantata per acquisire poteri soprannaturali pressochè letali ed invincibili.
Gli sgherri demoniaci di Emelda sono





dunque alla ricerca del prezioso manoscritto, così come noi, impavidi, ma tremebondi visitatori del castello, incaricati da Elvira di sventare questa terribile minaccia. Una corsa dunque contro il tempo e contro mille mostri, pronti a divorarci in un sol boccone.
Per ritrovare la pergamena e consegnarla in mano ad Elvira dovremo localizzare il forziere in cui è custodita, nonchè le sei chiavi che ne possono aprire la serratura. Un gioco da ragazzi, specie se siete lettori affezionati di VG&CW e avete collezionato, saggiamente, qualche numero arretrato con la soluzione completa! Ciononostante, manipolare circa un totale di 100 oggetti e risolvere tutti i vari puzzle previsti dal gioco, sulla base di arti magiche, combattimenti ed incantesimi da formulare, richiederà molto tempo, pazienza ed arguzia. Ci vengono allora in aiuto le preziose istruzioni ed il manuale di incantesimi che Elvira è riuscita a sottrarre alla terribile fattucchiera, consegnandocelo tra le mani (ahimè, qui di traduzione in italiano proprio non se ne parla!).
La gestione del programma impiega alla grande il classico sistema ad icone che, attivabili via mouse o joystick, realizzano e mantengono, rispetto alle versioni "superiori", la stessa, immutata ed irrinunciabile facilità e dinamicità di interazione.
Graficamente parlando non vè proprio nulla da eccepire: colori, sfumature, dettagli e animazioni, sembrano quasi appartenere ad un CBM64 di rinnovata tacnologia, studiato appositamente per far girare un programma così bello e completo. Sono sicuro di non smentirmi quando dico che anche il più esperto utente rimarrà stupefatto davanti alle stupende cartoline illustrate del gioco, rapito da un mare di animazioni e dalla ricchezza dei fondali. L'unica vera pecca del gioco, peraltro indipendente dall'opera dei suoi designer, è il pressochè continuo swapping dei tre floppy, che ci porta ad osannare e bramare spasmodicamente gli hard disk per elaboratori superiori.

SUPER FAMICOM

AUGUSTA 3D GOLF

T&ESOFT

PREZZO: LIT. 179.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA & COMPUTER LAND

GRAFICA:
8,9

SONORO:
8

GIOCABILITA':
9

VAL. GLOBALE:
8,63

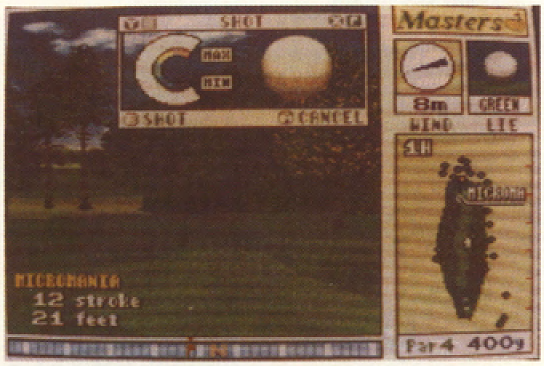
Giocare a golf non è mai stato così realistico, divertente ed impegnativo: siete certi di voler perdere questa stupenda occasione di intrattenimento?!



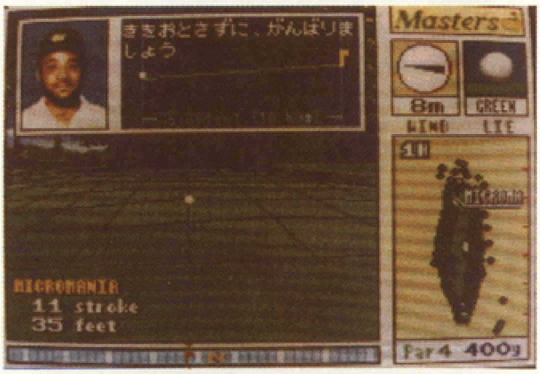
Dopo ore ed ore di gioco, tazze di caffè, notti insonni e sfide all'ultimo tee, sono arrivato alla conclusione che questa è la miglior simulazione di Golf attualmente disponibile per il Super Famicom. Lasciamoci dunque alle spalle l'Hole In One, sia pur curato e realistico, per tuffarci in un microcosmo magistralmente descritto in termini di grafica e giocabilità dalla T&ESOFT nipponica. Innanzitutto abbiamo buone notizie per tutti coloro che non masticano molto bene l'idioma di Toshiro Mifune & Co.: Augusta 3D Golf possiede sì un corposo manuale pressochè indecifrabile, ma allo stesso tempo viene strutturato con decine e decine di icone estremamente facili, immediate da capire e altamente esemplificative. Basta dunque, in linea di massima, inserire la cartridge nella nostra brava slot e partire subito in compagnia del nostro fido caddy elettronico per le diciotto buche dell'Augusta National Golf Club statunitense. Dopo un paio di stupende immagini digitalizzate, eccoci nel vivo della competizione che prevede un massimo di quattro sfidanti, con tanto di istantanee in pixel. Se ancora non ci sentiamo a nostro agio potremo attardarci in qualche seduta di training, acquistando la necessaria



dimestichezza con tutte le 14 mazze proposte, i vari livelli di handicap, nonchè la vastissima gamma di differenti situazioni di gioco, relative alla presenza di vento, ostacoli e poliedrici aspetti morfologici del terreno di gioco. Parlare di Augusta 3D Golf in termini entusiastici è davvero facile, non foss'altro per la stupenda confezione grafica del programma. Pensate, ad esempio, che per aggiornare la porzione principale di schermo che propone il terreno di gioco, basta una frazione di secondo, contro le lunghe attese cui eravamo costretti sugli Amiga e sui PC impegnati a calcolare la posizione e l'illuminazione di ciascun pixel. Lo stesso dicasi per le parabole ed i rimbalzi descritti dalla pallina che scorre libera e velocissima sullo schermo, contemporaneamente ad un aggiornamento dei lanci in tempo reale sulla mappa di gioco vista dall'alto. Per impostare le caratteristiche di ogni tiro, velocità, direzione, effetto, potenza, ecc., ci viene in aiuto una manciata di icone



implementate in un sistema di multi finestre, estremamente immediate da gestire. Non manca il classico indicatore di potenza colorato, molto simile a quello del Links targato Access, così come la posizione dei piedi identificabile con le classiche orme. Unico, piacevolissimo elemento sorpresa è quello affidato all'impostazione del colpo, relativa al punto in cui toccare la pallina con la mazza. Un indicatore automatico che si sposta molto velocemente alle estremità o al centro della sferetta ci costringe infatti a mettere alla prova i nostri riflessi per impostare eventuali effetti o swing vincenti. Tutto questo substrato tattico si sposa ad un aggiornamento continuo di moltissimi indicatori (distanza, descrizione del tee, posizione della pallina, inclinazione, pendenza, vento,. ecc.), effettuato chiaramente in tempo reale, lasciando dunque ben poco spazio all'improvvisazione. Chi ama il golf e vuole tuffarsi anima e corpo in questa elegante disciplina sportiva potrà perciò trovare moltissimo pane per i propri denti, tagliando fuori amatori occasionali o fanatici di giochi tipo Zany Golf. Unica pecca è la mancanza di ulteriori percorsi oltre ai 18 base, visti gli 8 Megabyte di memoria



della cartuccia, cui si affiancano 64 K di RAM per il salvataggio perpetuo dei record, dei punteggi e dei tornei in corso. Sulla confezione troviamo la rassicurante etichetta "Volume 1" che ci lascia ben sperare in un futuro aggiornamento del game.

NEWEL® srl

PRESENTI ALLO SMAU '91
pad 14 A/B "NEWEL"

VENDITA ANCHER PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO	tel.02/323492
UFFICI	tel.02/3270226
FAX 24h	tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI	tel.02/33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

NOVITA' ASSOLUTA

PEN-BRUSH AMIGA

Rivoluzionario meglio di una penna ottica, di un mouse eccezionale per disegnare, livello professionale molto precisa si usa direttamente sul tavolo. FANTASTICO!!!
L. 198.000

NUOVI PRODOTTI

TRACKBALLSENZA FILO	L. 149.000
MOUSE SENZA FILO	L. 139.000

DIGITALIZZATORI AUDIO "STEREO"

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 99.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIO-MASTER III ecc.

SOUNDMASTER AMIGA L. 249.000

Eccezionale campionatore stereo HI-FI per un utilizzo anche professionale. È l'ultima innovazione tecnologica nell'ambito dei digitalizzatori audio. Incorpora ingressi audio line e microfonici per campionature. Fino a 100Khz mono e 56Khz per canale in stereo.

SUPER STEREO L. 179.000

Ottimo campionatore stereofonico per Amiga permette digitalizzazioni da 56Khz in mono e da 38Khz in stereo, eccezionale rapporto qualità prezzo. Comprende ingressi audio line e microfonici.

Canon ion

Still Video Camera RC-260

LO STRUMENTO DI COMUNICAZIONE DINAMICO E IMMEDIATO



la macchina fotografica elettronica che si può collegare al computer

prezzo L 1.450.000

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 149.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 139.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 249.000

UTILITY DISK DEL VALORE DI L. 50.000 IN OMAGGIO

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

NUOVA VERSIONE ora con grafica VGA

Lire 390.000

adattatore per amiga 2000 L120.000

MANUALE IN ITALIANO

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!

512K per A500	L. 75.000
512k + clock per A500	L. 95.000
*1,5 MB "PLUS" + clock	L. 199.000
*2 MB + clock	L. 289.000

*ora consentono la vista di 1 MB di chip ram con il nuovo AGUSS 8372.A

2 MB per A1000	L. 399.000
2 MB per A2000	L. 390.000

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale. Kit di semplicissima installazione.

KICKSTART 1.2 & 1.3 ROM L. 89.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!. (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.
DISPONIBILE !!! **L. 29.000**

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permette di ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

IN OFFERTA SPECIALE NEWEL L. 149.000

richiedi il nostro nuovo catalogo gratuito specificando il computer posseduto

Confezione 200 etichette per floppy disk, colorate appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

C'E BULK E BULK
TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD.
SONY CONF. DA 100 PZ. L. 800 CAD.
SONY CONF. DA 200 PZ. L. 700 CAD.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

LE PAGINE DEI LETTORI

Cari amici di VG&GW è la seconda volta che vi scrivo , sono Antonio un ragazzo di 32 anni, e posseggo un Amiga 500 con 1 mega. Siete fantastici. Ho dei problemi da risolvere e spero che voi mi potreste aiutare in questo non so programmare ma mi piace molto disegnare.
Ho dischetti con COVER SETTER, DE LUXE PAINT, PELLICAN.
Ecco le mie domande:
1) Esiste un programma di Arredamento con piante prospettiva sezioni ecc. dove mettere i dati dell'appartamento e lui svolge le funzioni di come vanno i mobili ?
2) A cosa serve il Plotter? E la tavoletta grafica?
3) Quali di questi 3 è migliore per disegnare (DE LUXE PAINT) il plotter, la tavoletta grafica o la penna ottica?
4) Si possono disegnare delle figure dai giornali?
5) E' possibile dare dei movimenti ai disegni da me curati?
6) Perchè con DE LUXE PAINT, quanto taglio una figura non lascia il vuoto nella parte tagliata per mettere qualche altro pezzo?
7) Perchè non pubblicate anche dei dischetti scientifici?
8) E' vero che si può collegare il videoregistratore all'Amiga? Come funziona? Quanto costa?
9) Si può collegare il VIDEOTEL? Bisogna sempre chiedere il codice alla Sip?
10) Perchè non pubblicate dei VIDEOGIOCHI per soli adulti? O fare una rivista per soli adulti?
Sarei molto grato se avessi delle risposte e che non venga cestinata la mia lettera.
Arrivederci a presto.
ANTONIO NAPOLI

Caro Antonio "l'architetto",
1) Se togliamo il Videoscape 3D e lo Sculpt 3D, direi che di programmi realizzati esclusivamente per arredare proprio non ne esistono per Amiga. Mi viene in mente il Design Thee House Of Your Dream disponibile presso la EasySoft americana, ma quello purtroppo è solo per IBM PC e compatibili.
2) Il Plotter può servire, a livello professionale (con macchine quindi che costano un bel po' di soldi), per riprodurre su carta disegni tecnici, come appunto piante ed "alzate" o assonometrie architettoniche. La tavolette grafica invece è un semplice gadget, particolarmente simpatico e comodo da usare esclusivamente per il disegno a mano libera. Costa molto e non sempre dà buoni risultati, vista l'estrema precarietà della tecnologia su cui si basa. Se prendi la mano a disegnare con il mouse, sarà senza dubbio meigio che utilizzare lo stilo di una tavoletta.
3) Il Plotter non serve a disegnare, ma solo a stampare, queesto te l'ho già spiegato; se la metti su questo piano, direi che è senz'altro migliore la tavoletta grafica che, come minimo, ti evita il fastidio di appiccicarti al monitor (poveri occhi!) e di regolare continuamente la centratura e l'angolazione della penna ottica.
4) Questa non l'ho capita bene; se intendi catturare immagini da giornali o quotidiani, ciò può essere effettuato attraverso uno scanner (ce ne sono di tutti i prezzi in commercio) che poi trasferirà in formato IFF (gestibile cioè con tutti i tool grafici di Amiga) ogni "tratto" o figura ricavata da qualsiasi sorgente.
5) I disegni da te "curati" si possono animare, frame dopo framee, con il De Luxe Paint III, con il Photon Paint 2.0 o con il Disney Animation Studio. Tutti questi tool infatti prevedono una sezione dedicata al playback in sequenza di qualsiasi immagine creata sotto lo standard Amiga (IFF). A livello di questi package viene chiaramente esemplificata e descritta la metodologia di creazione di "fotogrammi" con cui dar vita alle animazioni.
6) Perchè tu usi la modalità Brush per ti permette di copiare, piuttosto che di ritagliare, una porzione di schermo e di trattarla come un pennello con cui disegnare. Ce l'hai il mauale originale del programma? Ci trovi tutto spiegato alla perfezione!
7) Non se ne parla proprio; inserire nella nostra rivista dei dischetti omaggio significa andare incontro ad un mare difficoltà, relative all'aumento di prezzo, alla garanzia di funzionamento, alla serietà ed onestà di chi recapita e consegna le riviste, ecc., ecc.
8) Certo che si può! Basta acquistare un cavo apposito che ti permetta di collegare l'uscita video e audio di Amiga al Video In e Audio In di un videoregistratore e voilà, potrai registrare su videocassetta tutte le tua animazioni e le migliori azioni a Kick Off!
9) Si, per il Videotel la diretta responsabile è proprio la SIP a cui potrai chiedere ogni tipo di informazione per effettuare i collegamenti, per stabilire il canone, ottenere le tariffe, ecc.
10) Di riviste per soli adulti mi sembra che ce ne siano già abbastanza in giro, non trovi?! Poi noi non "pubblichiamo" videogiochi, se mai li recensiamo, e vista l'esiguità dei vari Strip Poker o dei programmi generalmente "vietati ai minori", ne esistono molto pochi, quindi di riviste deedicate non se ne parla proprio.
Ciao!

Egr. Redazione, mi chiamo Paride e posseggo felicemente un PC286 con scheda VGA. E' la prima volta che vi scrivo e spero possiate rispondere ad alcuni miei quesiti.
1) In King's Quest V dopo avere ucciso la strega con il mago della lampada e dopo aver preso tutti gli oggetti compreso il cuore d'oro, come devo fare per uscire dalla foresta (ovvero spostare il masso che blocca il passaggio ad ovest)?
2) Come si fa in Indiana Jones per entrare dentro la cella nel labirinto di Venezia?
3) Sto per comperare Eye of the Beholder, è un bel gioco? Posseggo anche "Prince of Persia" e i vostri trucchi mi hanno aiutato moltissimo. Il vostro quindicinale mi piace moltissimo, peccato che l'abbia scoperto da poco continuate così, siete forti!
GIOACCHINI PARIDE S. PIETRO IN BAGNO FO

Caro Paride,
1-2) Come si fa? Ci si compra l'arretrato di VG&CW su cui sono comparse le soluzioni relative! Comunque, visto che non ci piace esser additati come biechi arraffa-soldi a tradimento (sugli arretrati comunque ci sono sempre articoli, presentazioni e trucchi, nonchè 32 pagine possono sempre tornare utili se finisce la carta igienica in bagno, no? - Ah, già, non sono profumate, mannaggia!!!) cercheremo di aiutarti. In KQ5 devi entrare nella casa della strega, prendere il sacchetto con gli smeraldi, nonchè andare nella schermata con il blocco di pietra e depositare a terra il miele ottenuto dalle api (Come? Non hai il miele? Bhè, a questo punto vedi che TI SERVE l'arretrato!!?!). Su ques'ultimo buttaci gli smeraldi ad uno ad uno e... magia, il blocco si sposterà! Per Indiana Jones è apparsa la soluzione sullo speciale TRUCCHI, CONSIGLI E SOLUZIONI dello scorso Agosto - questo proprio non te lo devi perdere: 50 pagine di tips golosissime!!!
3) Sì, è un gioco YEP!!!!!!
Ciao Paride, salutami Elena!!!
(Dio, che battutaccia!)

Gentile Redazione di VG&CW chi vi scrive è ancora CRISTIAN di Azzano, che ha da porvi due problemi:
1) Il mio IBM PC era una versione 3.30 sino a quando non ho combinato un caos: cercando di copiare un dischetto MS-DOS (con command COM VER..3.20) su disco fisso (con command COM VER 3.30) Ho sostituito al command COM del dischetto DOS e ora i comandi che avevo su disco fisso e che funzionavano con la VER. del command COM 3.30 non girano più ma il computer risponde "versione DOS non corretta". Cosa posso fare?
2) Ho da poco acquistato TEENAGE MUTANT HERO TURTLES e sono bloccato nell'area N°2 poi che entrando nella porta che mi sta di fronte, sconfiggo tutti i nemici e arrivo ad una scala (oltre non posso andare poichè c'è un muro) salgo ma non si va da nessuna parte! Sapete cosa posso fare?
Sperando in una vostra risposta vi ringrazio per l'attenzione, mi complimento per la stupenda da rivista e vi saluto.
Ciao, CRISTIAN MAFIOLETTI AZZANO BG

Caro Cristian,
1) Prendi il disco DOS originale della versione 3.30 e copia il file COMMAND.COM nella ROOT o comunque nella directory principale. In questo modo dovresti aver risolto il tuo problema. Se le difficoltà sussistono, telefonaci in redazione!
2) Se spulci bene in questa o nella prossima rivista troverai qualche sugosissimo cheat mode per questo gioco - rimani in ascolto!!!
Grazie dei complimenti!

Carissima Redazione, mi chiamo Stefano e sono possessore di un IBM PC1 e avrei da porvi alcune domande:
1) Posseggo una scheda grafica CGA e vorrei cambiarla, ma se io la cambio con una VGA posso usare anche tutte le altre schede grafiche (HERCULES, CGA, EGA)??
2) Nel numero del 30 maggio 1991 di VG&CW c'è un trucco su PRINCE OF PERSIA per PC, ma non funziona!!!
Perchè?
Salutoni!
MERAVIGLIA STEFANO CANEGRATE MI

Caro Stefano,
1) Le VGA possono emulare tranquillamente ogni scheda precedente come quelle da te descritte. Se dunque vuoi "soffrire" in monocromatico o con i quattro colori di una CGA potrai farlo quando vorrai!
2) Perchè non sempre, ahimè, i cheta mode funzionano. Come ho già avuto modo di spiegare a molte persone, i vari tips vanno presi con le molle perchè, innanzitutto si riferiscono sempre e solamente alle versioni originale dei programmi e poi perchè alcuni programmatori pensano bene di rimuovere quei Bug relativi ai "trucchi", durante la frequeente rieditazione e ri-pubblicazione dei vari giochi. Morale: se sei fortuato e becchi una versione della "prima generazione" il trucco funziona, in caso contrario ciccia!
Ciao!

Carissima redazione, sono Francesco di Roma e vi scrivo per dirvi moltissime cose, quindi bando alle ciance e partiamo: Ebbene si! Avete toppato come si dice a Roma, mi riferisco alla risposta nel N°10 del maggio 91 a quel ragazzo che vi chiedeva come mai non riusciva a uccidere uno zombie in Horror zombies : non si deve continuare a spararg li, come dicevate voi, ma bisogna prendere la pozione gialla salendo la colonna destra e andando ancora a destra, una volta presa, premendo la barra il nostro eroe si trasformerà in uno zombie confondendosi tra la folla. In più la password non è OGEYMAN ma BOGEYEATER per le vite infinite.
Domande:
1)Esistono cheat mode per "Rogue Troper"? Non riesco a superare il primo livello.
2) Fate, se potete una graduatoria tra i seguenti giochi: NIGHT SHIFT, EYE OF THE BEHOLDER, ESCAPE FROM COLDIZ, ITALIAN NIGHT E I PLAY 3D SOCCER. (Sono un possessore di Amiga).
3) Sono previste conversioni per Amiga per i seguenti giochi?
KING OF THE MONSTER, INT.CHAMP.WRESTLING, MICKEY MOUSE, SUPER MARIO BROS.
4) Perchè, come succede in altre riviste, non regalate l'abbonamento alla migliore lettera? (Magari potrei inaugurare io questa iniziativa). Perchè non ampliate la rubrica Hot Mail e le soluzioni e i trucchi?
Perchè non aumentate la satira delle vostre recensioni? E tra tutti questi perchè....perchè non pubblicate la mia lettera?
Complimenti a tutti, cercate di evolvervi sempre.
CIAO DA FRANCESCO PETITTA DI ROMA

Vabbè Francesco, errare humanum est (mi sa che non si scrive così - il latino, del resto, ho smesso di studiarlo un paio di eoni fa!), i megaesperti di VG&CW non sono fatti di chip e silicone, ma di carne ed ossa come tutti voi. Mea Culpa, meea culpa, meno male che c'è gente come te! A proposito, che ne diresti di venire a lavorare in redazione?!
1) Per il momento no, Sorry!
2) Al primo posta sicuramente ci mettiamo Eye Of The Beholder, quindi Night Shift, Escape From Colditz e poi il 3D Soccer Simulmondo, Italian Nights non è ancora pronto!
3) La risposta è purtroppo NO su tutta la linea!!
4) Perchè, perchè, perchè e perchè?! Le pagine sono aumentate, di conseguenza tutti gli argomenti trattati sono stati potenziati, gli abbonamenti stanno arrivando

e la tua idea del "regalo" ci bolle in pentola già da parecchi mesi. Probabilmente ci vorrà uno sforzo in più da parte vostra perchè l'abbonamento verrà probabilmente concesso gratis alla migliore soluzione o al miglior trucco - ragazzi, datevi da fare!! Del resto per scoprire un trucco o compilare la guida ad un gioco non bisogna necessariamente saper scrivere bene, no? Vogliamo far vincere solo i vari "Leopardi" della situazione?!?! Evolviamo, evolviamo!

Spett.Redazione, sono un felice possessore di un Olivetti Pcs 86 con Monitor VGA. Ormai è da anni che leggo la vostra fantastica rivista, che si è dimostrata la migliore del settore, non solo per il modo di recensire i giochi ma anche per la fantastica etica professionale di tutta la redazione, cosa dimostrata dall'impostazione Antipirata della rivista. Ultimamente una lettera inviata da un certo Fabietto mi ha alquanto turbato. Il suddetto a parte il tono razzista (in tutti i sensi, Informatico ed umano) della sua lettera affermava liberamente di essere un pirata ed anzi faceva strane insinuazioni sulla rivista, persino lamentandosi dei prezzi alti dei giochi. Mi chiedo ora dove arriveremo! La Pirateria serve solo a far alzare il prezzo del Software originale che programmatori onesti realizzando col sudore della fronte e possiamo considerare l'italia la capitale dei pirati (non solo informatici): Simili personaggi per me sono da considerare veri e propri ladri del pane altrui e dovrebbero essere sbattuti in galera a VITA (forse ho esagerato un po' - direi proprio di no! NDR.). Felice di essermi sfogato vi saluto cordialmente.
Petti RENATO SORA (FR)

E bravo Renato, in due righe hai dimostrato di aver capito perfettamente la situazione, spiegandola molto chiaramente ad esclusivo appannaggio di tutti i "duri d'orecchie" in ascolto. Che altro dire? Quando gente come te ci scrive, fa sempre piacere ospitare pareri e punti di vista così prossimi alla realtà di VG&CW. E poi, non ci tocca neanche sudare troppo per rispondere!!! (Schlack! Silenzio schiavi, lavorate!!!!! Lode al Capo Redattore, Grandiss., Dott., Avv., Ing., Lup., Mamm., Figl., di un Negrier.. - Cattivik colpisce ancor, mannagg!!!).

Carissima redazione di Videogame e Computer World mi chiamo Fabiano Sarracco. Sono un felice 14enne possessore di un Amiga 500 espanso ad 1 mega, di un Amstrad PC3086 con scheda grafica VGA memoria a 640 Kb clock a 8Mhz (praticamente una ciofeca!!! Non è vero? Verissimo, sigh! NDR.) e Hard-Disk 30 mega, e di un Atari PC-Folio a 128Kb (nient'altro? Altra NDR.!). Questa è la prima volta che vi scrivo, lo faccio per porvi domande che sono per me di vitale importanza!!
1) Potreste mettere in ordine di importanza le seguenti aggiunte al mio Amstrad, specificando magari il tipo ed il prezzo: Mouse, Joystick, Espansione di memoria, Scheda Velocizzatrice, Scheda Sonora, Scheda Grafica, Modem etc.
2) Ma cosa diavolo è successo al vostro attesissimo The Last Challenge?
3) Potreste per ogni genere indicarmi due ottimi giochi per il mio Compatibile?
4) Perchè l'Atari ha abbandonato completamente il lancio e lo sviluppo del mio amato PC-Folio lasciando tutti i neo utenti con un palmo di naso?
5) Perchè nelle vostre recensioni per PC non mettete anche la memoria minima richiesta e la velocità minima per rendere il gioco giocabile? Recentemente mi è capitato di acquistare Centurion per posta e sono rimasta mezzo fregato perchè con questa configurazione di memoria non si possono fare le battaglie di conquista!
6) Sono vere le voci che parlano di un Amstrad non completamente compatibile?
7) Perchè non pubblicare un articolo chiaro ed essenziale sui CD-ROM per Amiga e per i Compatibili? Credo che tutti siano stati rimbecilliti dalle altre riviste che hanno parlato di almeno 100 sistemi CD-ROM esistenti nel mondo!
8) Perchè a fine anno non pubblicate uno speciale annuario sui giochi da voi recensiti durante l'anno?
9) Potreste mandarmi una classifica dei giochi più gettonati dalla vostra redazione ed un angolo dove dare qualche trucco o consiglio agli utenti per i loro computer, in aggiunta ai manuali dati con essi?
10) Potreste mandarmi gli arretrati n°1 gennaio "90 e n°7 aprile "91? Potreste mandare più copie alle edicole di Civitavecchia, qui la vostra rivista scompare nel giro di un giorno e mezzo e non sempre riesco ad ottenere la copia del mio giornale preferito!!
SARRACCO FABIANO
CIVITAVECCHIA

Carissimo Fabiano,
1) Non ce ne volere, ma visto che ci chiedi un consiglio dobbiamo neecessariamente risultare brutali: cambia il computer e comprati un vero compatibile! Risparmierai tempo, soldi e nervi!
2) E' successo che per il momento i produttori italiani non ne vogliono proprio sapere: che possa forse apparire targato SIERRA?! Chi vivrà vedrà!!
3) Bella questa! E 'mò ci tocca sgobbare!!! Allora, per gli arcade Prince Of Persia e Golden Axe (tra un mese non scrivetemi, voi in ascolto, dicendo "ma-perchè-non-gli-avete-detto-quel-gioco-che-oggi-è-il-più-bello-di-tutti-e-che-a-me-mi-ci-piace-un-sacco?", visto che sto parlando di giochi disponibili ATTUALMENTE!); per le avventure KING'S QUEST V e SPACE QUEST V; per le simulazioni FLACON 3.0 e BIRDS OF PREY; per i giochi di logica LOGICAL e LEXI-CROSS, per le strategie CASTLES e SIM EARTH. Contento?
4) Perchè l'Atari ha abbandonato i nuovi modelli TT, gli XE, la stessa, annunciata Panther, degna erede del Linx, i modelli MEGA 4 ST (praticamente impossibili da reperire in Italia), ecc., ecc? Prova un po' a chiederlo a loro! (02-6134141).
5) Già fatto!
6) Chimere, sono solo chimere!!!
7) Quando avremo dati a sufficienza per creare un reportage concreto, senza rovinare nello stesso errore di altre riviste (fa gola un pezzettino di carne su cui buttarsi a capofitto, eh?!), lo faremo sen'altro!
8) L'annuario non serve a nulla, perchè di giochi "migliori" di altri ne escono in continuazione. Leggete sempre VG&CW e conservate il vostro "annuario" personale, mese dopo mese!
9) Mandarti una lista dei più gettonati è pressochè impossibile: sarebbero troppi! Se vuoi comunicare trucchi e consigli potrai farlo spedendoceli o comunicandoceli per telefono!
10) Vedi Fabiano, sarai anche simpatico e arguto (visto le domande che ci hai proposto fino a qui), ma la tua indiscussa fama di Amighista, PCista ed Atarista non ha ancora varcato i confini di Civitavecchia, ergo, come facciao a sapere in che via abiti? Mandiamo le riviste a tutti i Sarracco di Civitavecchia?! Telefonaci e comunica i tuoi dati alle segretarie (compresi gli indirizzi delle tue edicole di fiducia che sommergeremo di riviste!)
Ciao!!!!

Spett.le redazione, vi scrivo per chiarire una cosa e per farvi una domanda:
1) nel numero 12 avete scritto (nella posta) di non sapere dell'uscita del gioco di "Police Quest 4" per PC e delle conversioni dei giochi "King's Quest V" e "Space Quest IV" per Amiga.
Vi informo che nel periodo tra Giugno e Ottobre la Sierra pubblicherà il gioco per PC e le conversioni per Amiga.
Vorrei informarvi anche dell'uscita del seguito di The Secret OF Monkey Island": dovrebbe uscire nei primi mesi del 1992 con il titolo "Return of Monkey Island" o "Le Chuck's Revenge".
2) Potreste pubblicare i titoli di tutte le avventure Lucasfilm?
P.S. Le notizie da me riportate sono tutte vere e le ho sapute tramite comunicati stampa riguardanti l'"European Computer Trade Show" Svoltosi a Londra.
Tantissimi complimenti per la rivista SERIA e completa, sperando in una pubblicazione vi mando un grosso CIAO!!!!
GIORGIO

GRAZIEEEEEE GIORGIOOOOOOOOO!!!!!!!! (sulle note di Grazie Roma), ci hai aperto gli occhi!
Ma tu lo sapevi che Cristoforo Colombo scoprì l'America?! La tua buona fede va comunque apprezzata al massimo! Siamo capaci tutti di raccontare le cose dopo un paio di mesi, quindi se all'epoca non abbiamo saputo rispondere a tono non ce ne volere. Comunque, se tutti i lettori fossero attenti e disponibili come te, qui in redazione lavoreremmo in 10.000! Ti va di affiancare i nostri inviati speciali?!
2) Allora, Zak McKraken, Maniac Mansion, Loom, Indiana Jones & The Last Crusade, The Secret Of Monkey Island, Indiana Jones & The Fate Of Atlantis e Le Chuck's Revenge, alias Monkey Island II. Le foto degli ultimi due le trovi proprio nelle anticipazioni di questo numero. Comunque, se hai notizie di Monkey Island 3: VG&CW's Vendetta, faccelo sapere al più presto!!!!!
Ciao!!!

Nel mezzo del cammin della mia vita mi trovai davanti ad un giornale oscuro, che la mia curiosità attirava. Ahi quanto a dir cos'era è cosa fura esta rivista colorata e interessante e completa che nel pensier rinnova la mia curiosità!
Tant'è interessante che poco è più geniale; ma per trattar ben ciò che vi trovai, dirò altre cose che vi trovai. Questo può essere l'inizio della storia con cui spiego perchè da circa due anni ormai compro la vostra supermegaiper splendida rivista.
Metto da parte i dovuti complimenti e passo ad alcuni quesiti:
1) Conoscete l'adventure DEMON'S FORGE? Se si come si esce dalla cava?
2) Potete consigliarmi una buona stampante per MS-DOS e compatibili?
3) Ho il gioco GATO, ma senza il manuale e vorrei sapere come entrare nella mia base, potete aiutarmi? Conoscete qualche trucco per BARBARIAN?
Vi sarei molto grato se mi rispondeste essendo la prima volta che vi scrivo.
P.S.: Ho 17 anni e sono un pirata pentito.
SALUTI CICO, CREMONA

Carissimo Cico "Sommo Poeta",
perdonami se non ti rispondo in rima, imperciocchè (non so se ci sta bene, ma è l'unica locuzione poetica che mi viene in mente in queesto momento!) al liceo ho sempre bigiato (per andare a giocare a Pac-Man) quando c'era lezione di italiano!
Ringraziandoti per li complimenti, passo subito alle risposte per i quesiti di V.S.:
1) No, non lo conosciamo, quindi siamo completamente al buio!
2) STAR LC-10 o STAR LC-200, rispettivamente a 9 o 24 aghi, disponibili entrambe a colori o in bianco e nero.
3) GATO non è stato mai importaro regolarmente quindi nemmeno VG&CW possiede il manuale. Per Barbarian non ci sono trucchi nella versione per IBM PC.
Per le domande su Ultima VI telefonaci in redazione! Continua a pentirti, comprando solo originali e vedrai la differenza!!! Ciao!

Carissima redazione, innanzi tutto voglio farvi i miei complimenti per la vostra rivista che è senza dubbio molto qualificata.
Posseggo un Amiga 500 espanso e avrei da porvi alcune domande:
1) Esistono in circolazione dei programmi che permettono di creare o almeno modificare giochi senza dover scrivere chilometri di listati in linguaggi strani? Cioè disponendo dello scheletro del gioco già fatto e aggiungendo disegni, suoni, ecc..
Se ci sono vi prego di elencarmene alcuni con un vostro giudizio.
2) Sono previsti dei Data Disk per Powermonger?
3) Secondo voi quali sono i migliori simulatori di volo, F1 e tennis?
4) Esistono case produttrici giapponesi per Amiga?
Scusate la mia ignoranza ma sono entrato da poco nel mondo dei Pixel e degli Sprite.
Voglio approfittare dell'occasione per ringraziare moltissimo la simpatica ragazza della vostra redazione che mi ha permesso, attraverso un paio di consigli via telefono di portare a termine "The Secret of Monkey Island".
SALUTI DA GUYBR...EHM...NO. SALUTI DA DIEGO DALLA PROVINCIA DI SAVONA

Caro Diego "Guybrush",
1) Per il momento no. Non ti azzardare a ritoccare un qualsiasi programma con il semplice ausilio di un Sector Editor, pena incasinamenti incredibili e la perdita di garanzia, funzionamento e chi più ne ha, più ne metta! Per fare questo genere di cose, al momento, si deve necessariamente possedere un Amiga o un Atari, lavorando su giochi creati con l'AMOS o lo STOS (peraltro non ancora convertiti per IBM PC).
2) Sì, uno, sulla prima guerra mondiale. La data di pubblicazione è ancora da stabilire!
3) Peer il volo sicuramente Falcon 3.0, per la F1 Mario Andretti's Racing Simulation e per il tennis, ahimè, proprio non ce ne sono di belli!!!!! Aspettiamo la conversione di Pro Tennis Tour, OK?!
4) No, solo per le console!
5) La "simpatica ragazza" (che poi è una di quelle nelle foto in terza pagina) si è ormai gasata al massimo e ti ringrazia infinitamente: vuoi l'autografo?!
CIAO!!!

Spett.Redazione, vi scrive un possessore di un Amiga 500 espanso, per prima cosa vi dico che siete fantasmagorici. Ho un paio di domande fa porvi:
1) Nel gioco LOOM che melodia bisogna usare per scambiare gli abiti con il pastore?
2) Come mai non avete ancora recensito L'Appetizer?
3) Potete fare una classifica dei migliori programmi di grafica ? Con prezzi?
Continuate così siete i migliori:
W I GIOCHI ORIGINALI!!!
FRANCESCO DE'MAN..
DA TRIESTE

Caro Francesco,
1) Il gioco LOOM è stato risolto in un quindicinale di VG&CW richiedible come arretrato. Abbia pazienza, ma proprio non possiamo aiutarti per difficoltà tecniche.
2) Presto lo recensiremo!
3) Arieccoci con un'altra "classifica", allora: al primo posto il De Luxe Paint III (Lit. 149.000 distribuito da C.T.O.), al secondo il Disney Animation Studio () e al terzo il Photon Paint 2.0 (79.000)
Grazie dei complimenti, ciao!!!!

Oggi parliamo di...

PROGETTO: MIG 29 SUPER FULCRUM

SOFTWARE HOUSE: DOMARK

VERSIONI: ATARI ST - AMIGA - IBM PC
USCITA: SETT. 91

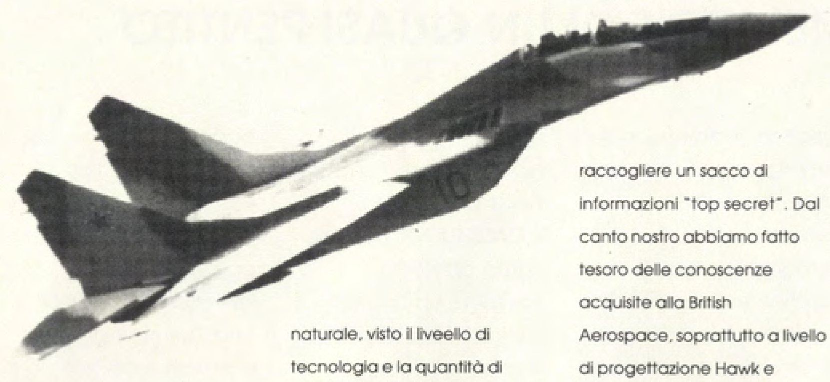
I nostri inviati speciali, non contenti dei vari meeting nazionali, si sono spinti oltremanica per andare a spiare in casa Domark. Proprio in questi giorni la software house londinese sta infatti terminando la lavorazione del nuovissimo e rivoluzionario MiG 29 Super Fulcrum, destinato quasi sicuramente a surclassare tutti i precedenti simulatori di volo, Falcon 3.0 compreso.
Facciamo allora quattro chiacchiere "top secret" con la simpatica Clare Edgeley, PR Domark, e con Jonathan Newth e David Payne, autori del nuovo flight simulator "oltre la cortina di ferro".
La simpatica Clare Edgeley ci introduce nel quartier generale Domark, situato in Lacy Road, nell'immediata periferia londinese.
Quattro chiacchiere ed un caffè (quello lungo, decaffeinato,sigh!) ci bastano per capire che qualcosa di grosso bolle nella pentola della casa madre di 'NAM, Hydra e 3D Construction Kit.
La decisione di rivistare totalmente MiG 29 Fulcrum, per tramutarlo in qualcosa di incredibilmente complesso, a livello di flight simulator, è nata dall'estrema, inarrestabile voglia dei designer di uscire dai confini di programmazione Amiga, realizzando concretamente un sogno maturato per molti anni e durante tanti "voli" sui simulatori RAF. Il primo flight simulator Domark è servito dunque per rompere il ghiaccio e per preparare il terreno a qualcosa di totalmente rivoluzionario. Sentiamo allora cosa hanno da dirci i programmatori di Super Fulcrum, che appartengono design team SIMIS, unitosi appunto alla Domark:

JONATHAN NEWTH
ETA': 27 anni
STUDI: Università di York, laurea in Fisica e Scienze Del Computer.
RESIDENZA: Goldaming (Surrey)
CIBO PREFERITO: Tutto ciò che resta fermo nel piatto e che non si muove!
MUSICA PREFERITA: Rush, Rolling Stones, Guns & Roses.
FILM PREFERITI: Azione e Commedie (Memphis Belle, Un Pesce Di Nome Wanda).
ATTORI PREFERITI: Woopy Goldberg e John "Python" Cleese.

DAVID PAYNE
ETA': 34 anni
STUDI: Università del Surrey, laurea in Fisica e Scienza Del Computer.
RESIDENZA: Farnham (Surrey)
CIBO PREFERITO: Italiano (Wow!)
MUSICA PREFERITA: Rush, Rolling Stones, Guns & Roses.
FILM PREFERITI: Azione e Commedie (Memphis Belle, Ghost)
ATTORI PREFERITI: John "Python" Cleese.

D: Quando è cominciata la vostra "febbre" per i videogame e per i computer?
R: Jonathan coltivava gli 8 bit fin dai tempi dell'Università (era bravissimo ad Elete - un vecchio game per le Spectrum), mentre io (David) iniziai a smanettare sui Pong arcade che trovavo qua è là nei Pub sel Surrey.
D: Quando avete iniziato a programmare? Su quale computer?
R: Jonathan lavorava su un BBC B agli inizi degli anni '80, mentre io dieci anni prima già mi dilettavo con uno Spectrum ZX80.
D: Che tipo di esperienza vi siete fatta? Quale computer possedete ? Avete qualche console? Vi piacerebbe programmare su una di queste?
R: L'esperienza ce la siamo fatta entrambi lavorando per la British Aerospace per quattro anni, poi abbiamo dato vita alla SIMIS. No, non possediamo console, ma parecchi computer, e per il momento non ci interessano le "slot mangiacartridge"!
D: Vi è già capitato di programmare giochi o software di qualsiasi tipo per altre software house?
R (Jonathan): Sì, ho scritto un po' di software per l'intelligenza artificiale ed alcuni test di sviluppo e controllo dei sistemi British Aerospace.
R: (David): Anch'io mi sono impegnato a realizzare simulatori per vari test applicativi aerodinamici e ho passato molto tempo a ideare possibili tecnologie avioniche per caccia da combattimento.
D: Avete militato, in passato, nelle file di qualche altra casa?
R: No, il lavoro alla British Aerospace ci ha sempre impegnato anima e corpo. Io rivistivo la carica di Senio Member con grossissime responsabilità, mentre David era il consulente tecnico che guidava e controllava qualsiasi singolo sviluppo delle tecnologie relative alle nuove realizzazioni aerodinamiche. In parole povere eravamo due fac-totum!
D: Com'è nato il connubio con Domark?
R: Abbiamo scelto Domark perchè oltre a sembrarci una delle migliori case in grado di offrire un imbattibile supporto di marketing, ci siamo trovati benissimo fin dai primi coloqui con tutto il loro team di programmatori, esperti e consulenti. SIMIS e Domark sono fatti una per l'altra.
D: Come si svolge il vostro lavoro? Voglio dire, lavorate a casa o negli studi della Domark? Siete soliti sviluppare le vostre idee in equipe o da soli?
R: (Jonathan): SIMIS è una





compagnia che lavora a tempo pieno, costituita da quattro membri che interagiscono costantemente tra di loro. Parte del mio lavoro viene perciò svolto in compagnia di David o, quando posso, nel giardino di casa mia.

R: (David): Lavoro prevalentemente a casa, spesso con Jonathan, dove mi trovo particolarmente a mio agio per creare le basi software su cui poi agire all'unisono in SIMIS.

D: Per quanto riguarda MiG 29 Super Fulcrum, pensate che sia simile ad altri simulatori già in commercio? Che mi dite di eventuali paragoni con F-16 Falcon, F-19 Stealth Fighter o con F-15 Strike Eagle II?

R: Bhè, è inevitabile che ci siano molte analogie e similitudini con altri prodotti analoghi; tuttavia per evitare di proporre qualcosa di ripetitivo, abbiamo indirizzato i nostri sforzi verso una più completa simulazione e gestione degli scenari e, in generale, dell'universo in cui il gioco è ambientato. Nelgi altri simulatori questo dettaglio è sempre stato trascurato.

D: Quale sarà lo scopo principale e la trama del gioco?

R: Lo scopo principale sarà quello di controllare strategicamente e militarmente l'intero mondo simulato del gioco; tuttavia non vogliamo rivelare troppe notizie per non rovinarvi la sorpresa.

D: Perchè un seguito di Fulcrum? Come vi è venuta questa idea?

R: Ci è sembrato particolarmente spontaneeo e naturale, visto il livello di tecnologia e la quantità di idee che abbiamo a disposizione. Super Fulcrum è un secondo, grande passo, verso le simulazioni più realistiche possibili, basate sugli attuali standard id comunicazione informatica.

D: Potete parlarmi della velocità relativa alle animazioni?

R: Sarà pressochè la stessa del primo Fulcrum, ma interesserà molti più dettagli e molti più oggetti in movimento.

D: Pensate di implementare numerosi comandi da tastiera come avviene nella stragrande maggioranza degli altri simulatori?

R: Sì, decisamente!

D: E del manuale di gioco che mi dite? Sarà un "mattone" da leggere?!

R: Pensiamo che non sia proprio il caso di fornire una "pesantissima" documentazione sugli aviogetti MiG, tanto che è interessato all'argomento non avrà nessuna difficoltà a reperire pubblicazioni in merito. Il nostro manuale sarà il più chiaro e conciso possibile, in modo da poter essere letto una sola volta da chi vuole poi buttarsi a capofitto nel gioco.

D: Su che tipo di documentazione o esperienza personale vi siete basati per concretizzare il progetto di Super Fulcrum? Ad esempio, da dove avete ricavato i dati relativi alla tecnologia aerodinamica di questo jet?

R: Il nostro direttore commerciale SIMIS (Chris Tubbs) si è incaricato di questo lavoro; data la sua lunghissima esperienza (e le sue conoscenze!!) nel campo degli aviogetti militari, ha potuto raccogliere un sacco di informazioni "top secret". Dal canto nostro abbiamo fatto tesoro delle conoscenze acquisite alla British Aerospace, soprattutto a livello di progettazione Hawk e Harrier.

D: Pensate di introdurre nella confezione del gioco una classica mascherina da sovrapporre alla tastiera, in modo da facilitare la gestione comandi/input? Ci sarà un secondo volume a colori sulla storia del Fulcrum, come accadeva nella prima versione (Yummy!!!).

R: L'idea è davvero buona e sono stati in molti a proporcela; per il momento non lo sappiamo ancora. Per quanto riguarda il libro, peraltro molto simile al precedente, non siamo sicuri di farcela dati i tiratissimi tempi di pubblicazione, ma comunque cercheremo di includere nella confezione qualcosa di altrettanto gustoso: abbiao in proposito già tantissima idee!

D: Per creare gli effetti sonori vi siete avvalsi di qualche digitalizzatore? Di che tipo?

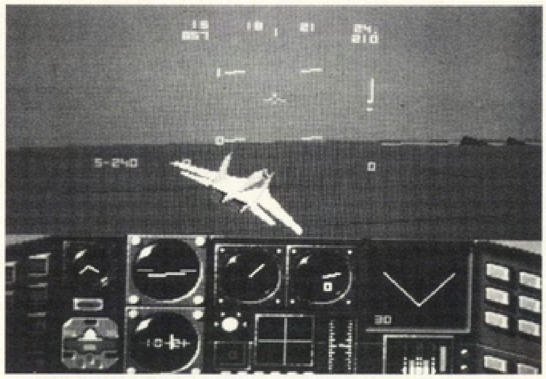
R: Per le versioni Archimedes e Amiga il gruppo SIMIS ha impiegato i digitalizzatori Clares per sfruttare suoni tratti dalla realtà. Per IBM PC e Atari ST i commenti audio sono stati interamente sintetizzati. La versione PC sarà comunque compatibile con Ad Lib.

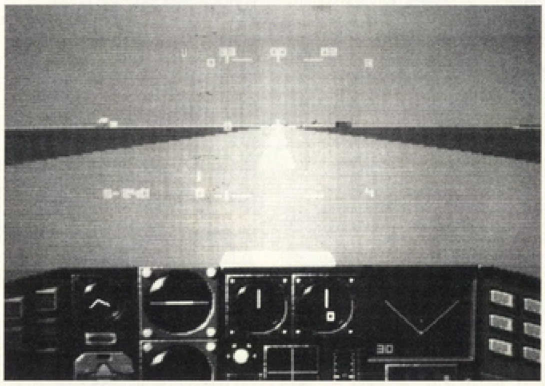
D: Con che linguaggi è stato creato Super Fulcrum?

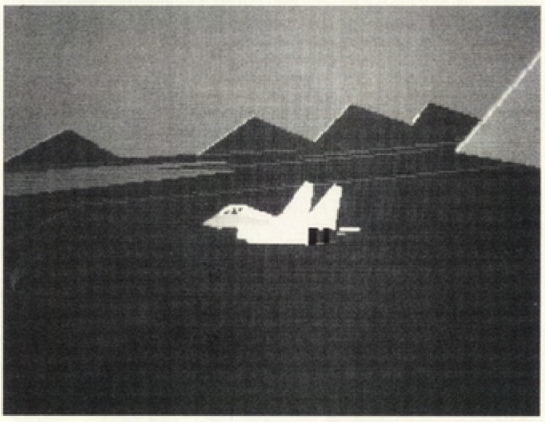
R: Principalmente con il C e poi con parecchie routine Assembler (a seconda delle differenti versioni - i computer con il 68000 sono avidi di Assembler) devolute alla gestione delle animazioni e della velocità di movimento degli oggetti.

D: Avete mai sperimeentato un volo di prova su un vero jet militare?

R: No, purtroppo, ma abbiamo sperimentato un sacco di simulatori veri della British Aerospace; (David) io personalmente sono appassionato di superleggeri e volo spesso con il mio deltaplano. Per la consuleenza tecnica abbiamo sfruttato l'esperienza di John Farley, un ex pilota RAF, anch'esso parte del nostro team alla British Aerospace.







D: Vi ha ispirato qualche film di guerra in particolare per creare Super Fulcrum?

R: No, decisamente.

D: Volete aggiungere qualcosa, prima di salutarci?

R: Bhè, vorremmo sottolineare che noi della SIMIS ci stiamo impegnando per creeare una serie di simulatori più realistici possibile, basati sull'acquisizione e sull'impiego di dati e statistiche reali. A questo proposito ci siamo confezionati moltissimi tool grafici su misura per cercare di diminuire al massimo i limiti alla nostra creatività e rimanere al passo con i tempi, esplorando e sperimentando qualsiasi modello di futuribile tecnologia di programmazione. SIMIS sarà un team che passerà alla storia. Ah, proposito, un bel CIAO a tutti gli amici di Videogame, e buon volo con Super Fulcrum!

FARE UN VIDEO-GAME: MEMORIE DI UN QUASI PENTITO

L'angolo del Critico

La realizzazione di un videogioco è qualcosa di molto simile alla produzione di un film.

Il parallelo potrà sembrare un tantino azzardato e forse poso calzante, ma analizzando le varie fasi che caratterizzano la progettazione e la successiva lavorazione di un videogioco, si notano molte similitudini col mondo della celluloide.

Anzitutto l'idea.

Avere una buona idea per un videogioco non è assolutamente la parte più facile del lavoro! Una buona idea può spesso voler dire avere in mano ottime possibilità di successo commerciale. E qui devo necessariamente aprire una parentesi .

Una domanda che rivolgo ai programmatori, ai grafici ed ai musicisti che incontro per la prima volta è la seguente: "Vuoi lavorare per l'ideale o per la bieca moneta?". La risposta tipo è: "Per l'ideale". A me non resta che scuotere tristemente la testa e prepararmi a tenere una conferenza sul tema "Viva Gli Ideali, Ma I Soldi Sono Meglio". Questo tipo di mentalità non significa cinismo ad oltranza, ma più semplicemente praticità. Sono le stesse software house a incentivare questa filosofia nei loro team di programmazione, dal momento che dal punto di vista economico è più redditizio stipendiare gente che lavora velocemente ad una buona idea il cui successo commerciale è garantito, piuttosto che vestire i panni di munifici mecenati e attendere Il Mega-Capolavoro che richiederà sei anni di lavorazione.

I programmatori, i grafici e i musicisti che si avvicinano per la prima volta al business del video-game provengono quasi sempre dal roseo mondo delle "intro".

Le "intro" per i pochi che non lo sapessero, sono i piccoli lavori in cui i programmatori generalmente cercano di far muovere tutti insieme sullo schermo 12288 bob al tempo di un ritmo house. Una volta risolto questo problema, il lavoro è finito e la "intro" è pane per il pubblico dominio.

Il programmatore che ha finalmente realizzato una "intro" è quasi sempre convinto di poter fare qualunque altra cosa: dal produrre Il Video-Game Più Bello del Mondo al camminare sulle acque e moltiplicare pane e pesci.

Scatta a questo punto la molla del Progetto Ideale: fare un "Super shoot'em-up a scorrimento multidirezionale parallattico con 1500 mondi e altrettanti Ultra-Mostri-di-Fine-Livello di cui uno si e uno no realizzati con grafica tridimensionale ray-tracing a 4096colori..." Ecco cosa succede: il programmatore, il grafico e il musicista partono a testa bassa producendo materiale a rotta di collo: migliaia di linee di codice, schermate su schermate, moduli Noisetracker a più non posso... e in testa solo la vaga idea di un super shoot'em-up a scorrimento multidirezionale parallattico ecc.ecc..

Dopo tre o quattro settimane l'entusiasmo viene brutalmente gambizzato dalle prime difficoltà: la grafica fa a pugni con la memoria, il codice non è più in buoni rapporti con il blitter, i moduli Noisetracker sono orfani di playrutine.

E il Progetto Ideale si arena singhiozzando di dolore.

CONSIGLIO N°1: come primo progetto evitare un super shoot'em-up a scorrimento multidirezionale parallattico ecc.ecc...: quasi sicuramente non sarà portato a termine o, nella migliore delle ipotesi, dopo quattro anni di duro lavoro, ci si ritroverà fra le mani un brutto clone di Arkanoid. Nel caso fortuito in cui una software house decida di comprare il gioco, fatti i dovuti calcoli, si ottiene di aver lavorato come i muli per otto ore al giorno (anzi, a notte) per la strabiliante cifra di due-trecentomila lire al mese.

Non mi sembra una bella prospettiva.

CONSIGLIO N°2: come primo progetto scegliere un tipo di gioco in cui sia l'idea a fare la differenza e non il numero di bob che ballano sullo schermo.

Chiusa la parentesi di ammonimento, torniamo al nostro parallelo tra film e video-gioco.

Una volta trovata l'idea di base, la prima cosa da fare è stendere una sceneggiatura.

Ebbene si, anche nel campo del video-gioco è basilare mettere su carta la sequenza logica di eventi che si succederanno nel corso del gioco. Si rischia altrimenti di portare avanti un lavoro di cui non si conosce bene l'esatta proporzione tra difficoltà insormontabili e problemi facilmente risolvibili. Se questo rapporto, col procedere della realizzazione, si rivelerà drammatico, il progetto subirà una serie di ritardi con crescita geometrica, fino al totale annichilimento.

Alla sceneggiatura iniziale, che nel caso del video-game può anche essere breve e sintetica, deve seguire uno storyboard, ovvero una serie di disegni su carta che raffigurano le sequenze visuali del gioco, accompagnate da brevi commenti che descrivono la parte sonora, il tipo di animazione, il tipo di routine o gli algoritmi di programmazione, e così via.

Nel caso di un gioco alla "Lemmings", per esempio, uno storyboard illustrerà la sequenza animata iniziale, i menu di scelta, ciascuno dei livelli da superare, eccetera.

o storyboard è sempre stato uno strumento indispensabile per chi realizza film pubblicitari e videoclip, ma anche dai registi di lungometraggi, per poter visualizzare attraverso bozzetti (talvolta curati da veri artisti del fumetto e dell'illustrazione) il tipo di inquadratura adatta ad ogni scena.

Sceneggiatura e storyboard vanno completati nella loro interezza prima ancora di pensare di avere l'intenzione di accendere il computer e mettersi al lavoro: è il modo migliore per farsi un'idea del tipo di problemi che si incontreranno nel corso della realizzazione pratica.

La colonna sonora di un film viene scritta al termine delle riprese e una volta completato il montaggio delle scene, cosicché il compositore possa rendersi conto del tipo di atmosfera generale e dei ritmi delle vicende descritte. Nel caso del video-game è buona norma che il musicista attenda i primi lavori del grafico e del programmatore onde poter focalizzare

due cose:
1 - che tipo di colonna sonora si adatta meglio alle scene in cui va inserita (è poco consigliabile inserire un brano house all'interno di un "Dungeon aster");
2 - quanta memoria è disponibile per musica ed effetti sonori considerato lo spazio occupato da grafica e codice: è notorio che campionare una voce umana che recita "Ahahahahahah! Welcome in the World of the Teenage Mutant Killing Tomatoes! Now you will die, filty human!" (Ahahahahahah! Benvenuto nel Mondo dei Giovani Pomodori Assassini mutanti! Adesso morirai, sudicio umano!) significa ottenere un file lungo almeno 200k, difficilmente amalgamabile con 170k di codice, 350k di grafica e 120k di modulo Noisetracker che già fanno a calci tra loro.
Nel mondo della celluloide (ed ora che ci pendo, anche nel mondo della musica) esiste una figura fondamentale: il produttore/supervisore. Questo personaggio è molto importante anche nel processo di realizzazione di un video-game.
Ma questa è un'altra storia.
Segue......

RAFFAELE VALENSISE

GLI HACKER ED I PIRATI QUESTI NOSTRI AMICI-NEMICI DEL XX SECOLO

L'angolo del Critico

Inizia con questo numero l'angolo del critico. I colleghi della rivista mi hanno rifilato l'impari compito di essere il primo a scrivere ed a sparlare di chicchessia sulle pagine di questa blasonata rivista: copie stampate 10, vendute 2 (a chi non si sa, è stato notato però uno strano andirivieni di fronte al manicomio circondariale). A parte gli scherzi (e se fosse tutto vero???), inizieremo la rubrica parlando di un problema che sicuramente attanaglia la stragrande maggioranza dei lettori: dai più piccoli ai loro genitori, dai più squattrinati ai più abbienti. Perché il software (soprattutto quello ludico) in Italia costa il doppio e certe volte il triplo rispetto agli Stati Uniti??? Da tempo, noi Italiani, ci siamo meritati l'appellativo di signori della pirateria: sia per la mancanza di una legislazione adeguata sia (diciamo noi) per l'errata politica portata avanti dagli importatori ufficiali.
Programmi che arrivano in Italia mesi dopo l'avvenuta commercializzazione negli USA ed in Inghilterra, prezzi per lo meno raddoppiati rispetto al mercato statunitense. E questi sono dati di fatto, basta leggere una qualsiasi rivista americana.
Sui programmi applicativi si può dire poco: sia perché questa non è la rivista giusta (occupandoci noi quasi esclusivamente di giochi), sia perché un wordprocessor od un foglio elettronico, che deve essere usato in un ufficio, deve essere necessariamente tradotto in italiano. Lo stesso ragionamento non vale invece per un gioco od una simulazione che, spesso e volentieri, non viene tradotta e, se viene tradotta, spesso ci fa rimpiangere la versione in inglese.
Ma tornando ai prezzi, lasciando da parte l'Inghilterra, dove i programmi vengono sì immessi sul mercato quasi contemporaneamente agli States, ma dove i prezzi sono notoriamente più salati (chissà perché gli Inglesi quando devono determinare un costo ritengano che una sterlina valga quanto un dollaro.....) c'è da chiedersi perché gli importatori Italiani (in alcuni casi) pensino che un dollaro valga 2500 o 3000 lire.
Questi signori dovrebbero rendersi conto che un abbattimento dei prezzi comporterebbe una diminuzione della pirateria ed una maggiore vendita di originali (ma l'avete mai visto un game copiato che funzioni fino all'ultimo livello??? forse uno su 50... se siete sfortunati quello che meno vi piace!!!). Allora viene spontaneo chiedersi perché la pirateria fiorisca, perché i modem degli hacker nostrani siano sempre bollenti???? Risposta: anche perché le varie case importatrici annunciano i giochi mesi prima della loro vera commercializzazione, costringendo le riviste a districarsi fra una marea di titoli annunciati e mai commercializzati vedi i vari DEUTEROS o THE SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE (che forse vedranno la loro commercializzazione a giorni, dopo circa un anno dell'annuncio sulle riviste di mezzo mondo...). Ma soprattutto perché molti ragazzini non hanno materialmente le cinquanta o le ottantamila lire da spendere per comprarsi un unico gioco. Non tutti sono figli di Agnelli o di Onassis. Spesso per questi giovani l'unica alternativa è dare le 10 o le 15.000lire al venditore di copie pirata (purtroppo la stragrande maggioranza dei negozi italiani di computer).
Spesso sperando nel buon cuore del venditore o dell'amico hacker, che non sempre sostituisce i giochi malfunzionanti.
Ci chiediamo: chi mai si sognerebbe di acquistare un gioco piratato a 10 o 15.000 lire se l'originale dovesse costare 20-25.000 lire? Nessuno!!!! Sempre se la distribuzione fosse capillare. Perché c'è anche da dire che un negoziante non ha interesse a mettere in magazzino molti originali (con il rischio che qualche copia rimanga invenduta) è più conveniente farsi portare i vari giochini copiati che vengono archiviati e tirati fuori alla bisogna, per eseguire il numero di copie richieste. Certo una normativa più moderna ed appropiata potrebbe aiutare le forze dell'ordine a limitare il fenomeno. Ma anche nei paesi stranieri più all'avanguardia (leggi Inghilterra, Francia o USA) c'è la pirateria, non sono forse gli Americani ed i Tedeschi i migliori produttori di programmi per copiare il software????
Certo non è un fenomeno così sfacciato come da noi. Passi per i ragazzini che si scambiano il software (che in molti casi non potrebbero neppure acquistare), non è però ammissibile che grossi negozi si mettano a vendere software copiato e che ti rilascino pure lo scontrino fiscale.... in barba a tutte le comuni norme del buonsenso.
Beh ora smetto, perché mi sono proprio incavolato e ci tengo molto al buon funzionamento del mio fegato!
Terminando... voglio dare un ottimo consiglio agli amanti delle avventure e degli wargames: in dieci anni di onorato gioco non ho mai, dico mai, trovato una copia che funzionasse perfettamente fino in fondo. O perché mancava una password, o perché il gioco si dimostrava una miserevole demo, o perché era stato sprotetto male, o ancora perché degli hacker megalomani aggiungendovi la loro presentazione avevano reso la copia inservibile.
E gli appassionati sanno bene cosa voglia dire giocare per decine di ore e scoprire poi che il programma non funziona, magari a poche mosse dalla vittoria finale... roba da spaccare la testa a chi ci ha rifilato il bidone... a buon intenditore!!!!!

M. P.

CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: Lannaioli Giordano (Roma), Marino Gianluca, Marco Alfano (Bassano Del Grappa), Marco Della Vittoria (Rimini).

SOCCER MANAGER PLUS (Per Amiga):
Portate i prezzi dei biglietti al massimo (30). Quando dovrete acquistare un giocatore, al primo tentativo abbassate il prezzo di 10 e con il tasto sinistro del mouse tenete premuto per 2 o tre seconde. Il molti casi il giocatore accetterà la vostra offerta.

JOHN MADDEN FOOTBALL (Per Megadrive):
Ecco un paio di codici mooooooolto utili! 1) 0466400, 2) 0077661.

DRAGON'S LAIR (Per IBM PC):
Caricate il gioco digitando GAME; quando il mostro del ponte (primo schema) vi avrà preso premete il tasto EScape e vi ritroverete alla sequenza finale.

LOCK'N'CHASE (Per Game Boy):
Quando appare la schermata dei titoli premete il tasto A per due volte e poi il B, sempre per due volte. Premete poi una volta A e due volte B e quindi Start. Inizierete a giocare allo stage 7-1!

THE LIGHT CORRIDOR (Per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi diciannove livelli; 0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811.

OOPS UP (Per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi dieci livelli: PO01, DK51, 30FJ, FL59, QO59, FA20, 5F6J, CK04, WF05, D04G.

KICK OFF 2 (Per CBM64):
Quando entrate in possesso di palla premete RESTORE per vincere subito la partita.

CHIPS CHALLENGE (Per Amiga e Atari ST):
Premete F per invertire lo schermo e poi digitate le seguenti frasi segrete: SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. (chiavi infinite, schermi per acqua e fuoco), 09/12/57. (tempo illimitato) e I THINK THEREFORE I AM. (non dovrete collezionare nessun chip). Attenzione a non sbagliare le spaziature e a non dimenticare i punti ".". Con il tasto C potrete infine saltare di livello.

STORMLORD 2 (Per CBM64):
ECco le due password, 1) AJ5PWMDR, 2) ABKLALT1.

STRIDER 2 (Per CBM 64):
POKE 33762, 165 e SYS 32768 per ottenere armi più potenti!

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK (Per IBM PC):
QUando morite e appare la figura con la vostra testa insanguinata aspettate che il programma vi chieda se volete giocare ancora e poi, togliete il disco e rispondete YES. Potrete ricominciare a giocare dal punto in cui sarete morti. I vostri life points saranno a zero, ma potrete utilizzare questo trucco tutte le volte che vorrete!

KINGS OF THE BEACH (Per CBM64):
Ecco le quattro password dei livelli, 1) SIDEOUT, 2) GEKKO, 3) TOPFLITM, 4) SUNDEVIL. Se poi volete barare spudoratamente e scoprire alcune sorprese utilizzate queste nuove password. 1) LOGIC ON (OFF la disattiva), 2) CHEAT ON (OFF la disattiva), 3) EAT ME (DRINK ME la disattiva).

G.P. CIRCUIT (Per CBM64):
Dal terzo livello in poi mettete la marcia più alta, premete il fire e spingete in avanti il joystick per raggiungere velocità paurose!!!!

007 THE LIVING DAYLIGHT (Per CBM64):
POKE 4390, 238 e SYS 4352 per ottenere vite infinite!

FORGOTTEN WORLDS (Per CBM64)
Giocate in due e posizionate il personaggio di pelle chiara nell'angolo superiore destro o sinistro dello schermo. Giocate solo con quello negro per far sì che i nemici continuino a sparare solamente nell'angolo dove sarà stato posizionato il primo personaggio, anche quando sarà stato ucciso.

GHOULS'N'GHOST (Per PC Engine):
Sulla schermata dei titoli tenete premuto il tasto 1 e spostate a destra, contemporaneamente, il joypad per attivare lo schermo delle opzioni.

DRAGON SPIRIT (Per CBM64):
Cercate di morire contemporaneamente ad un mostro di fine livello per ottenere energia infinita.

BAAL (Per Amiga):
Mentre state caricando il gioco e lo schermo diventa nero, premete il pulsante di destra del mouse per poi ottenere energia infinita.

PRINCE OF PERSIA (Per Amiga):
Premete SHIFT, Amiga, Amiga e Q per far apparire la scritta "Megadrive Engaged"; a questo punto premete: R (aumenta il power), 1 (avanza di livello), SHIFT e L (rovescia lo schermo), M (disattiva la musica), W per vedere la scena finale vittoriosa, SHIF e W (per cadere da qualsiasi altezza senza perdere energia).

ROCKET RANGER (Per Amiga):
Fatevi una copia di sicurezza di entrambi i dischi programma e poi, con un qualsiasi Sector Editor, modificate il file RR da: 3, 9, 7, C, 0, 0, 6, 4, B, 0, 6, A a: 3, 9, 7, C, 2, 7, 0, F, B, 0, 6, A. In questo modo otterrete 9999 unità di Lunarium!

BURAI FIGHTER DE LUXE (Per Game Boy):
Ecco le password per il livello ACE, 1) nessuna, 2) GBHC, 3) MHCB, 4) CDMN, 5) KDPG. Una volta terminato il livello ACE apparirà il livello ULTIMATE; ecco i codici, 1) GDCP, 2) LMCJ, 3) CCHL, 4) HFKP, 5) BNGN.

GOLDEN AXE (Per Megadrive):
Per selezionare qualsiasi livello premete il tasto B durante lo schermo della scelta personaggi. Premete in giù e verso sinistra il joypad e tenete premuto START. Apparirà un piccolo numero in alto allo schermo: utilizzando il joypad in sù ed in giù potrete impostare il livello di gioco desiderato.

SUPER MONACO GP (Per Megadrive):
Se volete trovarvi in mano la vostra testa invece della coppa, premete e tenete schiacciati i tasti A e B dopo aver tagliato il traguardo in WET CONDITIONS. Durante ogni gara cercate di posizionarvi subito dietro ad una macchina avversaria per incrementare la vostra velocità rimanendo nella scia

d'aria. Volete un po' di password? 4000 0000 0000 0000, 0010 GGD5 3627 B14C FA89 E000 0000 0001 0000 0000 G300 2F17

SUPER HANG-ON (Per Megadrive):
Premete A, B e C contemporaneamente durante la schermata dei titoli per poter cambiare il limite di tempo e il livello di difficoltà.

PREDATOR II (Per Amiga e Atari ST):
Mettete in pausa il gioco con P e digitate (YOU'RE ONE UGLY MUTHA). Provate con o senza le parentesi, con o senza le virgolette, ecc. Alla fine sarete in grado di ottenere alcuni bonus premendo i tasti F6 e F8.

RAMBO III (Per Megadrive):
Per far diventare Rambo indistruttibile seguite questa procedura: durante la seconda missione andate fino alla scatoletta da distruggere in alto e a sinistra del punto di partenza. Procedete verso sinistra fino a quando solo un pizzico di scatola sarà visibile; distruggetela con una freccia (assicuratevi che non ci siano soldati nemici lungo alla traiettoria o in giro per lo schermo) e, non appena il dardo colpirà il bersaglio, andate a sinistra il più possibile lasciando una striscia di fumo dietro di voi. Ora Rambo risulterà inarrestabile fino agli schermi bonus dove potrà esser colpito dalle bombe ad orologeria o da elicotteri e carri armati. Attenzione: se Rambo distruggerà un'altra scatoletta perderà per sempre l'invincibilità!

GHOULS'N'GHOST (Per Megadrive):
C'è un modo molto semplice per distruggere il Fly Boss dello stage 5. Prima di raggiungere la sua tana assicuratevi di indossare una magic armor e di possedere un'arma spara acqua (fire water). Tenete pronte le palle di fuoco magiche per impiegarle non appena entrerete nel covo del mostro. Ora portatevi all'estremità della piattaforma e posizionatevi a sinistra del punto in cui avrete visto Fly per la prima volta. Quando le piccole mosche si riuniranno per sciamare verso di voi (ed il Fly inizierà a lampeggiare), lanciate le fireballs. La magica vi permetterà di sbarazzarvi dei nemici in un sol colpo!

DAEDALIAN OPUS (Per Game Boy):
Per scegliere qualsiasi livello da cui iniziare il gioco inserite la password ZEAL che vi porterà in un sotto menu segreto; la password per il livello finale è FINE.

GARGOYLE'S QUEST (Per Game Boy):
Inserite il codice NPAN-RRXY per arrivare alla città finale.

LAST BATTLE (Per Megadrive):
Dopo aver completato il primo livello, perdete tutta l'energia e morite. Premete quindi A, B e C allo stesso tempo e teneteli premuti per un po', mentre schiaccerete anche START per un po' di volte. A questo punto potrete scegliere il punto di partenza nella nuova partita.

DEVIL CRASH (Per PC Engine):
All'inizio del gioco, nella schermata della password, provate ad inserire, AAAAAAHAAA (sfere infinite), DAVIDWHITE (vedrete la fine del gioco), AAAAAAAHAA (iniziate a giocare con sei sfere), AAAAAAAAHA (iniziate a giocare con undici sfere).

CABAL (Per Amiga):
Digitate SCHLIKA durante il gioco e aspettate che il bordo dello schermo lampeggi. Premete poi F2 per avanzare di livello.

ATOMINO (Psygnosys, per Amiga):
Ecco le password: ACID, ARROW, EMISSION, LAVA, CAVE, ELIXIR, BONE, WOOD, FOUNTAIN, GETWISE. Queste vi fanno avanzare di dieci livelli per volta.

ROBOCOP 2 (Per Atari ST):
Premete F3 per accedere al tabellone degli High Score; quindi digitate BAMBOOZULEM seguito dal tasto HELP per ottenere energia infinita.

CHIP'S CHALLENGE (Per CBM64):
Ecco alcuni codici dei livelli, TQKB, KCRE, UVWS, COZQ, MRHW, KGFP, PQGV.

DARIUS 2 (Per Megadrive):
Volete diventare invincibili? Sulla schermata dei titoli premete in sequenza, A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A - apparirà la scritta NO-HIT. Per ottenere continues infiniti sfruttate questa sequenza: B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C - apparirà la scritta FREE-PLAY. Per attivare lo Special Mode che vi permette di affrontare solo tutti i guardiani, uno dopo l'altro, premete C per dodici volte.

POWER STRIKE (Per Game Boy):
Per iniziare a giocare con dieci vite premete il joypad in giù, a destra, in giù, in giù, a sinistra, a destra, in sù, a destra ed il tasto A per due volte, durante la schermata del titolo.

TOTAL RECALL (Per Amiga):
Quando appare la faccia di Schwarzenegger digitate LISTEN TO THE WHALES SING. Lo schermo si invertirà e voi avrete energia infinita. Alternativamente inserite il vostro nome, negli high score, come LIFE STILL GOES ON.

BOOMER'S ADVENTURE (Per Game Boy):
Ecco le password! Stage 8) AXOLOTL, Stage 9) BLUTEN, Stage 16) CHIMERA, Stage 17) DEWLAP, Stage 24) ELYTRON, Stage 25) GILA, Stage 31) HYDRA, Stage 33) IBEX, Stage 33) JEDOCH, Stage 24) Kurzer, Stage 23) MINORCA, Stage 16) PANGOLIN, Stage 15) REMORA, Stage 8) SCARAB, Stage 1) ZAHNBELA.

GHOULS'N'GHOST (Per Megadrive):
Sulla schermata dei titoli premete il tasto A per quattro volte quindi spostate il joypad in sù, in giù, a sinistra e a destra. Una musichetta dovrebbe attivarsi, permettendovi di impostare le seguenti combinazioni: B + START (sarete invincibili), SU' + A + START (Arriverete subito a metà del secondo livello), Destra + A + START (arriverete subito all'inizio del quinto livello), Destra/Giù + A + START (arriverete subito da Loki, il guardiano finale), GIU + A + START (arriverete subito all'inizio del terzo livello). Durante il gioco se premerete B potrete rallentare le animazioni degli sprite e attivare un frame-by-frame come in un vidoregistratore!!!

SUPERCARS 2 (Per Amiga):
Cambiate il nome del player one in Wonderland e quello del player two in The Seer. Iniziate il gioco a uno o due giocatori e potrete vincere in maniera spudoratamente facile!
Se questi nomi non funzionano, cambiateli con I Walk The Hill (player one) e Inwards (player two).

PILOTWINGS (Per Super Famicom):
A livello normale, usate questi codici, Stage One) 985206, Stage Two) 394391, Stage Three) 520771, Mission One) 108048, al livello Expert usate invece questi, Stage One) 4007718, Stage Two) 773224, Stage Three) 165411, Stage Four) 760357, Final Mission) 882943.

NARC (Per Atari ST):
Avvicinatevi a qualsiasi ammasso di bidoni dell'immondizia e inginocchiatevi dietro a questi. Continuate a sparare ai bidoni per un minuto o due e poi camminateci attraverso per ottenere vite infinite.

SHADOW OF THE BEAST II (Per Atari ST):
Tenete premuti i tasti SHIFT (sinistro), ENTER e 0 (sul tastierino numerico), quindi premete F5 per far incrementare la vostra energia di 30 unità.

BARBARIAN (Per Amiga):
Per diventare invincibili in questo gioco Psygnosys premete i seguenti tasti in quest'ordine: 0, 4, -, 0, 8, -, 5, 9.

PARANOIA (Per PC Engine):
Sulla schermata dei titoli tenete premuto il Joypad in sù, il tasto I e II e RUN insieme. Premete poi SELECT per ottenere una bella sorpresa.

Provati per Voi!!!

SM-410 - MIDI SOUND MODULE CARD PER IBM PC

MIDIER'S LAND

PREZZO: LIT. 350.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX

La SM-401 non possiede la stessa timbrica limpidissima di una scheda Roland LA-PC 1 che costa oltre le 900.000 lire. Per questo motivo non ci sentiamo di consigliarla caldamente a tutti i veri professionisti del settore musicale, peraltro molto spesso alieni a problemi di "budget" o di disponibilità finanziarie per acquistare le varie strumentazioni di lavoro. La SM-401 è invece l'acquisto più azzeccato per tutti coloro che vogliono la qualità professionale del suono per giocare o per "lavorare" in musica a livelli semi-professionali. Uno stupendo e rivoluzionario "clone" dei sacri mostri Roland, offerto ad un costo eccezionalmente goloso con un rapporto prezzo-prestazioni decisamente imbattibile.

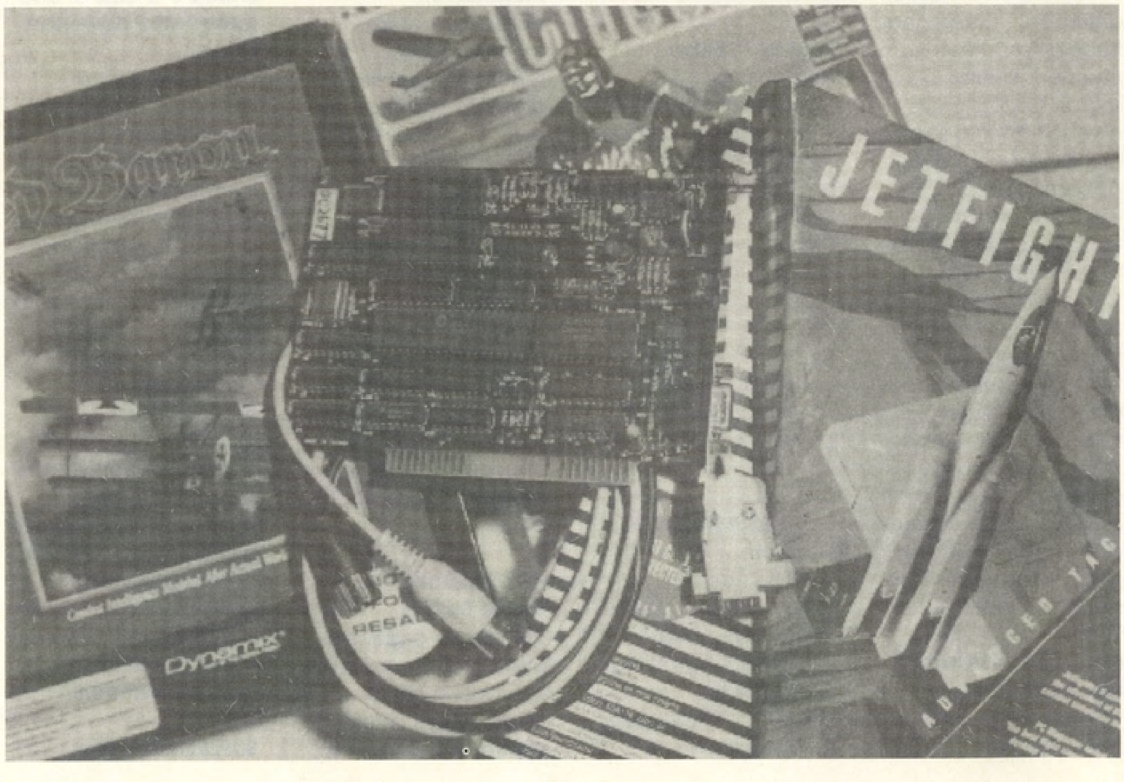
La SM-401 MIDI è una scheda sonora di nuovissima concezione che presenta una totale compatibilità con lo standard MIDI in ambiente MS-DOS. Risulta perfettamente compatibile con qualsiasi elaboratore AT, 386 e 486, risultando perciò una validissima concorrente dell'attuale standard imposto sul mercato da Ad Lib e Sound Blaster. Il costo è decisamente contenuto se consideriamo che questa scheda ci offre una perfetta emulazione di device come Roland MT-32 e MPU-401, sviluppata su dieci canali multi-timbrici, 113 differenti strumenti campionati, una polifonia vocale a 15 toni, nonchè un mini schema ritmico, perfettamente gestibile da uno strumento MIDI interfacciato al computer. Il connettore relativo è già inserito sulla scheda e viene interfacciato grazie al set di cavi già presenti nella confezione.

IL "CUGINO DI CAMPAGNA ROLAND"

Questa scheda, descrizioni tecniche a parte, potrebbe essere facilmente considerata come una clonazione economica delle imbattibili e stupende board Roland come la LA-PC1, che tanta gioia "sonora" stanno regalando ai loro fortunati possessori. L'ostacolo maggiore che impedisce lo sviluppo a tappeto di questo genere di schede è il loro costo, a dir poco proibitivo, ma, da oggi, grazie alla intelligentissima SM-401 chiunque potrà, con poca spesa, regalarsi colonne sonore di altissimo livello. In particolare, per quanto riguarda il settaggio della scheda a livello software, dovremo fare riferimento alle opzioni ROland MT-32 Compatible, presenti ormai nella stragrande maggioranza dei giochi per IBM. La SM-401 nasce dunque come una scheda di altissime prestazioni, quasi esclusivamente dedicata a tutti coloro che vogliono compiere un bel salto di qualità, con poca spesa, lasciandosi per sempre alle spalle gli episodi Ad Lib o Sound Blaster.

FACCIAMO MUSICA!

Per le applicazioni prettamente creative, nell'ambito dei tool musicali per MS-DOS, la SM-401 si rivela estremamente versatile ed in grado di soddisfare le esigenze dell'utente medio che vuole divertirsi in libertà con uno strumento MIDI e qualche ottimo software di gestione. Sfruttare questa scheda per scrivere musica, mandarla in esecuzione o pilotare un sequencer, risulta particolarmente facile ed immediato, grazie soprattutto lla semplicità di installazione e collegamento della SM-401. Il disco di installazione software accluso alla confezione ci permette poi di installare i vari driver per il controllo degli strumenti MIDI, nel giro di pochi secondi. Le connessioni previste sul lato esterno della scheda prevedono una comodissima regolazione del volume (analoga a quella Ad Lib), un'uscita jack stereofonica (indispensabile per impiegare cuffie o altoparlanti esterni), nonchè il connettore universale MIDI. Il software musicale comunica con la SM-401 attraverso un indirizzo di I/O ed un sistema di Interrupt (IRQ). La scheda ci offre ben quattro differenti settaggi IRQ che le conferiscono una perfetta compatibilità con qualsiasi altro tipo di scheda presente nel vostro sistema. Non ci saranno dunque problemi di intolleranza con eventuali schede VGA (consultate la manualistica relativa per selezionare i jumpers della SM-401 relativi ad un differente valore di Interrupt) o di incompatibilità con le connessioni MIDI .



MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.450000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 279000
****
Canon ION Still Video Camera
Per registrare immagini attraverso
un segnale video su floppy disk
L. 1.490.000

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Advanced Destroyer Sim.	29000	29000	29000
Back To The Future III	49000	49000	49000
Bat	59000	59000	
Betrayal	**69000**	**79000**	
Big Game Fishing	59000	69000	69000
Billy The Kid	**49000**	**59000**	**49000**
Centurion	**59000**	59000	
Champion Of The Ray	**49000**		
Crimes Does Not Pay	**49000**	**49000**	
Crystals Of Arborea	Soon	Soon	Soon
Death Knights Of Krynn		69000	
Disc		**59000**	**69000**
Eco Phantoms	49000	49000	49000
England Champ. Special	**29000**	**49000**	
F-29 Retaliator	49000	**59000**	
Feudal Lords	**49000**	Soon	**59000**
Gods	49000		49000
Gold Of The Aztec		**29000**	
Jet Fighter II		**79000**	
Key To Maramon		**69000**	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Kick Off II	49000	49000	
Kick Off Winning Tactic	**20000**		
Lemmings	49000	**69000**	
Life & Death II	Soon	49000	
Links "Golf"		99000	
Magic Candle I		**69000**	
Medieval Lords		69000	
Megatraveller I	59000	59000	
Moonbase	**59000**		
Navy Seals	29000		49000
Predator II	29000	29000	29000
Railroad Tycoon	**79000**		
Renegade Legion Interc.	Soon	69000	
Riders Of Rohan	59000	59000	59000
Road & Car I		33000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Shanghai II	Soon	59000	Soon
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Futpre City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Stellar 7	**59000**	59000	
Super Skweek	**49000**		**59000**
Supercars II	49000		49000
Test Drive III	65000	65000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II Italiano	69000	79000	69000
Wing Commander M.I		**29000**	
Wing Commander M.II		**29000**	
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
3D Construction Kit	99000	99000	
Big Busine$s		49000	
Bill & Ted	69000	72000	
Canton	49000		
Castles	Soon	59000	
Championship Run	29000		
Charge Of The Light Brigade	49000		59000
Chuck Yeagers Air Combat	Soon	69000	
Cruise For A Corpse	Soon	Soon	Soon
Cybercon III	29000	29000	29000
Deuteros Millenium 2.2 II	59000		59000
Dinowars	49000	49000	
Edd The Duck	29000		
Elite Plus	Soon	89000	Soon
Escape From Colditz	49000		49000
Eye Of Beholder	69000	69000	
F1 G.P. Circuits	29000		29000
F15 Strike Eagle II	59000	59000	59000
First Samurai	Soon	Soon	Soon
Gauntlet III	Soon		
Gem'x	39000		
Heart Of China		89000	
Hero Quest	49000		
Heroes Quest II	69000	79000	69000
Hill Street Blues	39000		
Jahangir Khan Squash	39000		
Kings Quest V		99000	
Life & Death	49000		
Lord Of The Ring	69000	69000	
Lords Of Doom	39000	49000	
Mario Andretti Racing	Soon	59000	
Martian Dreams "Ultima"		69000	
Megafortress	69000	79000	
Midwinter II	Soon	79000	Soon
Mighty Bombjack		39000	
Monkey Island 256 colori	69000	89000	
Ninja Rabbits	20000	30000	
Prehistorik	29000	29000	
Puzznic		29000	
Rise Of The Dragon		89000	
Shadow Dancer	29000		29000
Sim Earth	Soon	89000	Soon
Skull & Crossbones	29000	29000	
Space Quest IV		89000	
Spirits Of Excalibur	59000	59000	
Switchblade II	49000		
The Power	39000		
Viz	29000		29000
Wings Commander		59000	
Worlds At War		59000	

MEGADRIVE

After Burner II
Air Diver
Alex K.idd M.W.
Alterated Beast
Ishido
Batman
Columns
Fatal Labyrinth
Volfied
Rainbow Islands
Fatman
Ghostbusters
Great Hurricane
Insector X
Moonwalker
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous

New Zealand Story
Phantasy Star II
Phelios
Rambo III
Rastan Saga II
Zany Golf
Space Harrier II
Super R. Basket
Thunderforce II
Whip Rush
World Soccer
XDR
Hellfire
Klax
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK **GENESIS TAC 50 L.49000**

Amiga 500

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000

C/MS Kit for Sound Blaster
L. 90.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

---

14 Fiera Citta' Di Varese
dal 21 al 29 Settembre 1991
saremo presenti allo stand
148

GAME BOY

CASTELLIAN

TRIFFIX

PREZZO: LIT. 69.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA & COMPUTER LAND

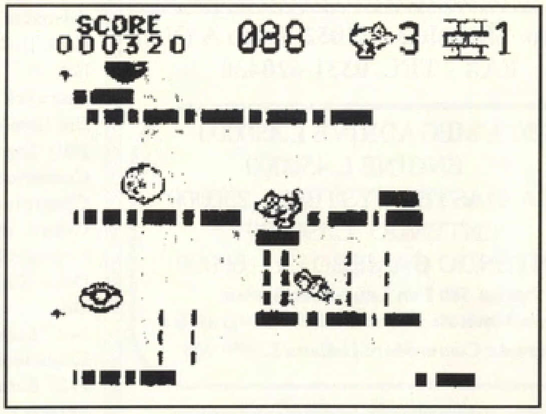
GRAFICA:
9

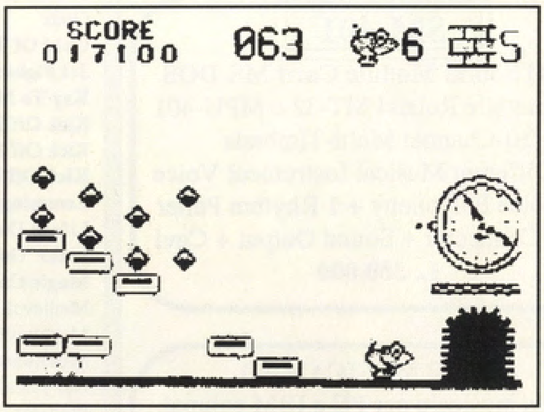
SONORO:
8,8

GIOCABILITA':
9

VAL. GLOBALE:
8,93

Prendete Nebulus (chi possiede un Amiga o un Atari ST sa di cosa sto parlando), cambiategli il nome in Castellian e ribattezzate Pogo, il protagonista, in Julius. Voilà, ecco stupendamente convertito per Game Boy uno dei più originali arcade degli ultimi anni. Per chi si affacciasse or, ora al mondo del videogame, Castellian si presenta come un intrigante scalata ad una decina di torri girevoli, irte di scale, piattaforme, trabocchetti e nemici, da compiere entro un limite di tempo particolarmente cattivello. Scopo del gioco è infatti guidare Julius, una specie di ranocchietta dagli occhioni blu (tanto i colori sul Game Boy non li vedete - è solo una velleità poetica!), su per scale e piattaforme, fino in cima ad una torre che poi cadrà velocemente in mare, portando a termine il livello di gioco e aprendo la strada verso la costruzione successiva. Julius può saltare e camminare in tutte le direzioni, sfruttando trampolini e porte che gli permettono di spostarsi da un lato all'altro delle torri. In questa fase entra in gioco lo stupendo sistema di scrolling tridimensionale che porta in vita ciascun dettaglio di schermo con incredibile dinamicità e realismo. Persino gli sprite, per un totale di cinque tipi, si muovono sullo schermo con elasticità e ricchezza di frame, quasi animati di vita propria. Abbiamo quindi gli occhi rimbalzanti, che Julius non può colpire con la sua brava pistola laser, ma deve limitarsi a evitare, gli Exalons, specie di molecole atomiche particolarmente letali, i Tri-Zeroop, ammassi di sferette rimbalzanti, e i Metaflii, strani ragnetti metallici che amano inseguire il povero ranocchio.
Quest'ultimo deve anche stare attento a non cadere in uno dei molti trabocchetti gli si possono aprire sotto i piedi; ogni caduta, relativa ad una trappola o al tocco di un nemico, fa precipitare julius verso il basso, facendogli perder tempo prezioso per la scalata. Per guadagnare punti extra, Julius può sparare ai mattoncini lampeggianti (tutto ciò può comunque già servire per aprirsi numerosi varchi). Per saltare da una piattaforma all'altra si dovrà posizionare il ranocchio con i piedini proprio sull'orlo del crepaccio e quindi farlo saltare, temporizzando attentamente i movimenti. Una volta guadagnato l'accesso alla schermata bonus con i diamanti, Julius dovrà muoversi il più velocemente possibile, raccogliendo quante più gemme potrà e raggiungendo il campanile entro un limite di tempo ancor più tiranno. L'area di gioco è a tutto schermo, limitando la porzione degli indicatori (punteggio, vite rimaste, ecc.) ad una modestissima striscia peraltro completamente trasparente. Non mancano gli intermezzi bonus con schermate piene zeppe di diamanti da recuperare che incrementano la durata virtuale del game pak, comunque idealmente illimitata per cercare di superare continuamente il proprio high score.





Castellian è dunque un originalissimo game che pecca forse di longevità, relativamente al limitato numero di torri da scalare. C'è comunque da sottolineare l'estrema difficoltà del gioco che ne incrementa chiaramente la durata anche nelle mani del più impavido ed esperto smanettone. Fra i tanti titoli disponibili per Game Boy, Castellian ci sembra decisamente uno dei più interessanti, proprio perchè sposa ad un'estrema giocabilità arcade un soggetto tanto insolito quanto accattivante. Il sonoro è davvero simpatico e confeziona egregiamente un prodotto difficilmente trascurabile.

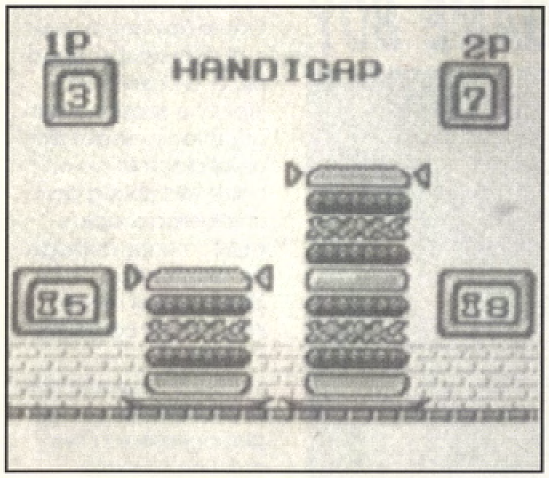
BURGER TIME DE LUXE
DECO

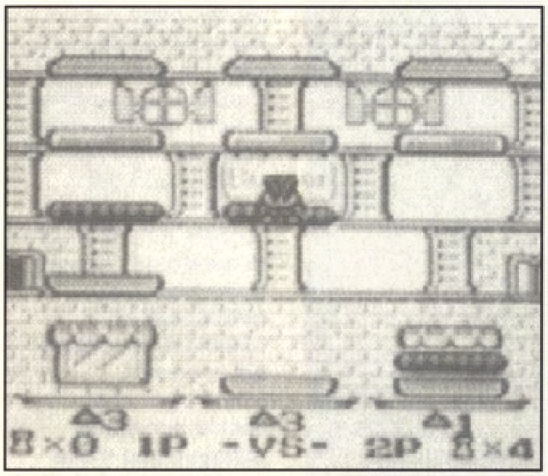
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA & COMPUTER LAND
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

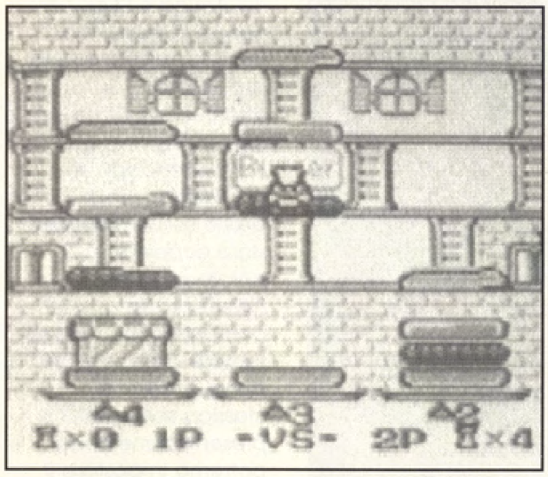
VG&CW YEP!

Scrolling favoloso con più finestre di gioco, panini di dimensioni variabili, tanti nemici animati alla perfezione, scenette di contorno ed effetti speciali (conditi ad una colonna sonora teerribilmente divertente), fanno di Burger Time De Luxe un vero capolavoro di giocabilità. Sarete pazzi a non acquistarlo: di giochi così che ne sono molto pochi in commercio!

Chi si aspettava la rivisitazione o, almeno la conversione, del mitico Burger Time Intellivision sul proprio home computer con grafica "di qua", sonoro "di là" e "sù e giù" compresi, si sbagliava di grosso! A sorpresa infatti, proprio in questi giorni, la nuova versione del mitico "gioco degli hamburger", secondo di fama solo a Pac Man, esce per Game Boy, lasciando con un palmo di naso tutti gli adoratori di VGA e tecnologie a 16 Bit. Parlare di Burger Time senza provare un minimo di sincera commozione (con tanto di lacrimuccia! E, lascia stare le cipolle sotto gli occhi, tanto i lettori non se ne accorgeranno!) è cosa ardua soprattutto per gente come me che, almeno una decina d'anni fa, passava l'ultimo dell'anno in casa per totalizzare l'high score più alto fra panini, fette di carne e cetriolini impazziti!
Il Burger Time non è mai morto e in questa versione De Luxe ritorna grintoso più che mai per farci divertire come matti. Scopo del gioco è sempre quello di preparare deliziosi panini, impilandone i vari componenti ("svizzere", che poi Elvis Presley ha ribattezzato all'americana, foglie d'insalata, fette di pane, ecc.), facendoli cadere da piattaforme di diversa altezza e disposizione. La precaria ed insolita "impalcatura" di questo ristorante è collegata attraverso una serie di scale disposte in maniera strategica peer complicarci ulteriormente il lavoro. Inoltre, ad ostacolarci il cammino, ci sono sempre i salsicciotti, i cetrioli, gli anellini di cipolla e le uova (yum!) inferocite, che, ribellandosi al loro "tragico" destino di ingredienti base, possono mangiarci in un sol boccone. Ma, niente paura: una spruzzatina di pepe e questi "simpaticoni" rimarranno immobilizzati per qualche secondo! Il nostro cuoco ha però a disposizione un numero, ahimè limitato, di "spruzzatine", ricostituibili attraverso la raccolta dei relativi bonus, fatti apparire casualmente sullo schermo. Inoltre, al fine di incrementare il punteggio o di ottenere una certa invulnerabilità, si potranno raccogliere tazze di caffè, stecche di cioccolato, cartocci di french fries (bhè, lo sapete cosa sono, no? Del resto, quanti hamburger vi siete "scrofagnati" durante ore ed ore di lezioni bigiate? Paninari!!!!) e iconcine a forma di cuoco chee, com'è ovvio intuire, ci regalano un vita in più. Oltre al pepe, per uccidere o sconvolgere per qualche istante i nemici potremo alternativamente, schiacciarli tra due fette di panino o farli cadere da una piattaforma. Il tutto sembra facile, ma se consideriamo che per raggiungere e far cadere tutti i componenti dei vari panini dovremo spingerci su è giù per le scale, finendo spesso in vicoli ciechi, di pepe ce ne vorrebbe un sacco bello grosso e non quelle poche "spruzzatine"! Ogni livello di gioco







viene diviso in quattro zone che, una volta risolte, riveleranno una insolita password nata dalla combinazione dei nostri nemici (cetriolo-uovo-uovo-cetriolo vi dice qualcosa? Provatela!!!). Si può giocare anche in due, con il cavo fornito dal Game Boy e con due Burger Time De Luxe ovviamente, sviluppando su due schermi separati (uno per ogni sfidante) la realizzazione dei panini. In questa fase è possibile stabilire un handicap, vale a dire un livello di difficoltà uguale o differenziato per ciascun giocatore, che dovrà preparare per primo un numero fisso di panini (esempio: voi ne dovrete fare sei, vostro cugino, di tre anni, due! Se siete vigliacchi potreste capovolgere le proporzioni!).

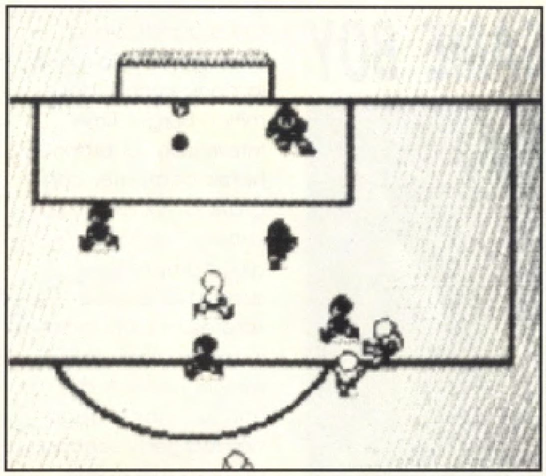
SOCCER
TONKIN HOUSE

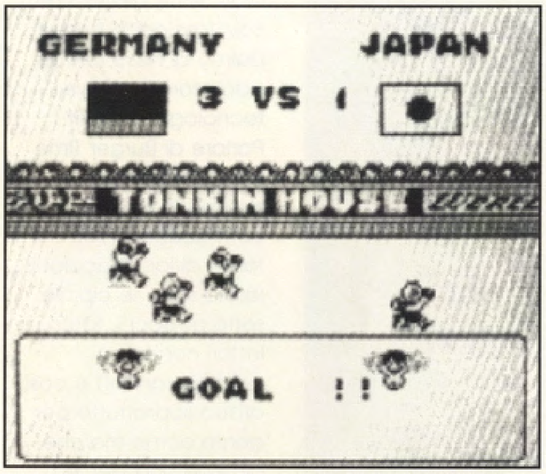
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO:
MICROMANIA &
COMPUTER LAND
GRAFICA:
8,7
SONORO:
7
GIOCABILITA':
8,8
VAL. GLOBALE:
8,16

Soccer è l'acquisto giusto per chi ama il calcio computerizzato e vuole portarsi in tasca un degnissimo emulo del celeberrimo Kick Off. Un ottimo prodotto!

Il piccolo, grande Game Boy non finisce mai di stupirci e, dopo più di un centinaio di titoli che spaziano dal più intenso shoot'em up al gioco di ruolo, balza alla ribalta con un classico soccer, decisamente analogo ed altrettanto divertente al mitico Kick Off dei computer a 16 Bit.

Soccer è un game pak di produzione giapponese e arriva con una succinta manualistica "in lingua" che, fortunatamente, non serve proprio per capire svolgimento e sistema di interazione. Basta infatti un po' di pratica, qualche minuto di gioco, per scoprire tutta la magia di questo mini soccer, particolarmente avvincente e dinamico. Innanzitutto val la pena sottolineare che Soccer non è così difficile come molte analoghe produzioni cui Amiga e ST ci hanno abituati, ma rispetta fedelmente le aspettative e le effettive capacità del giocatore, permettendogli di padroneggiare il game senza richiedere sforzi eccessivi. In parole povere, l'avversario computerizzato non fa sempre goal! Si parte dunque da una classica schermata di presentazione in cui potremo impostare il gioco a uno o due partecipanti umani, scegliere le nostra squadra del cuore (purtroppo sono solo 8 - Germania, Italia, Brasile, U.S.A., Giappone, Francia, Inghilterra, Spagna) e attivare/disattivare una simpatica musichetta di accompagnamento. Si passa poi alla scelta della partita di allenamento o del Campionato del Mondo e delle tattiche di gioco; quest'ultima sarà effettuabile attraverso due schemi con una o due punte, due o tre mediani e sempre due difensori ciascuna. Abbiamo dunque squadre di sette giocatori, portiere compreso, sullo schermo, al fine di facilitare e sveltire ulteriormente il sistema di interazione. La durata di ogni tempo può variare su 3, 5 o 8 minuti, con una particolare segnalazione acustica, ripetuta sempre a 15 secondi circa dallo scadere del timer. Si entra infine in campo dove troviamo le due squadre in maglia scura e chiara, che viene caratterizzata da un lampeggio relativo al controllo di palla. E qui Soccer fa un po' cilecca perchè, nonostante una penosa elucubrazione sul manuale di gioco (qualcuno di voi sa il giapponese? Telefonare in redazione, prego!), non siamo riusciti a scoprire un modo per selezionare manualmente il giocatore da controllare, rispetto alla posizione della palla. Pare infatti che il game pak faccia tutto da solo, senza avvalersi di freccette o indicatori vari, selezionando di punto in bianco uno sprite e facendocelo lampeggiare, sempre lontano dalla sfera!!!! Tutto ciò non costituisce però alcun problema, in quanto i nostri atleti risultano sensibilmente più veloci di quelli avversari (almeno nelle prime partite), rendendoci particolarmente poco impegnativo il rincorrere la palla e riguadagnarne il possesso. Fare goal non è comunque facile perchè, anche se il portiere non può essere controllato manualmente, il programma prevede un sacco di





angolazioni, nonchè fuori porta, traverse e un dannatissimo "incrocio dei pali" molto ricorrente! Non manca poi l'opzione per applicare effetti alla palla, tramite la relativa pressione del joypad al momento del tiro, impostabili sia su calcio lungo che su passaggio (pressione del tasto A o del tasto B). Si possono commettere falli, stranamente sempre collegati all'ammonizione con il Yellow Card, battere successivamente le punizioni (con un mirino su schermo), nonchè effettuare rimesse laterali e dal fondo, e calci d'angolo. Non mancano nemmeno i rigori che vengono applicati anche in caso di parità, negli scontri di coppa, senza ricorrere ai tempi supplementari. L'aspetto grafico del programma si avvale sempre di una comoda vista dall'alto, cui viene applicato un dinamico ed omogeneo scrolling che nulla ha da invidiare ad altri soccer su personal od home computer. Manualmente o automaticamente il programma permette di selezionare la visione dall'alto a tutto campo o la finestra più grande a scrolling, permettendo la massima libertà di osservazione del gioco. A tutto ciò viene sostituita una visione frontale, tridimensionale in occasione dei calci di rigore, con tanto di dettagli della porta e dei pali. Il tutto viene poi condito da moltissime animazioni e scenette di contorno, con ragazze pon-pon (simpaticissime quando gettano i loro pennacchi e se ne vanno dopo la nostra sconfitta!), arbitri incavolatissimi e pubblico rumoreggiante.

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

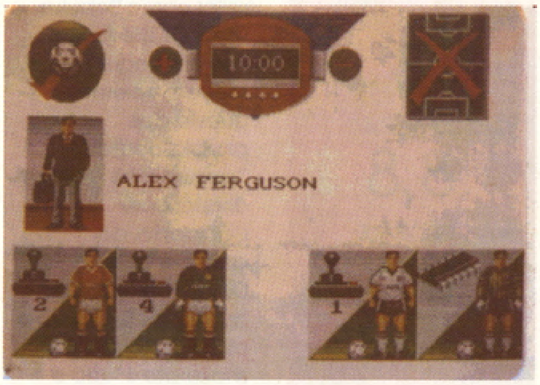
- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91 N. 13/14 LUGLIO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR: QUEST FOR EXCALIBUR N. 13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N. 13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N. 13/14 LUGLIO 91
- FISH N. 13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N. 13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N. 13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION N.13/14 LUGLIO 91
- HARD NOVA N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N. 15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N. 15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N. 15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N. 15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N. 15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN... N. 17 SETTEMBRE 1991
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETTEMBRE 91

MANCHESTER UNITED EUROPE
KRISALIS

PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA:
8,8
SONORO:
8
GIOCABILITA':
8,4
VAL. GLOBALE:
8,4

Nell'attesa di un ideale connubio, del cui avvento sono in molti a parlare, tra Player Manager e Kick Off 2, Questo prodotto Krisalis si impone sul mercato come matrimonio definitivo tra giocabilità e manageriale soccer, "vestito" con una stupenda grafica arcade e gratificato con un'elevata giocabilità. Un prodotto definitivo, da considerare tale anche a confronto di analoghe, future realizzazioni.

Nel febbraio 1990 la Krisalis propose Manchester United, un classico soccer manageriale di tipica impostazione e target anglosassone, ricevendo, insolitamente, una notevolissima risposta di pubblico su ben 100.000 pezzi venduti. Pensando di far cosa gradita a tutti gli aspiranti C.T. europei, spesso trascurati insieme ai team calcistici d'oltremanica, la stessa software house oggi propone una versione europea di questo programma, decisamente riveduta e potenziata per la gioia di tutti gli appassionati. Le migliorie si applicano sia alla nuova fase arcade che alla sezione manageriale, entrambe potenziate per offrire il massimo del divertimento, nel rispetto di tutto le reali caratteristiche della simulazione. La fase action, che sfrutta il classico sistema di evidenziazione e controllo palla con il cambio di colore (relativo allo sprite controllato via joystick), troviamo infatti una versione tridimensionale del Kick Off, inevitabilmente rallentata di un pizzico a causa della gestione multipla di oggetti in movimento sullo schermo. Ci sono quindi tiri di potenza e direzione variabile, calci d'angolo, rimesse laterali, falli, punizioni, rigori e rimesse dal fondo, il tutto esplicato attraverso un'impostazione grafica quasi fumettosa, ma non per questo da confondere con certe schifezze a la Peter Beardsley! C'è perfino la possibilità di controllare integralmente i movimenti del portiere durante le fasi di difesa.
Tramite le differenti pressioni del tasto di fuoco, relative al before o all'after-touch della palla, potremo poi definire differenti potenze dei tiri ed impostare efficaci effetti in grado di fuorviare totalmente anche l'avversario più agguerrito. Poi, che ci crediate o no, sviluppando un attenta gestione dello stick potremo anche effettuare rovesciate e colpi di testa, fino ad oggi pressoché alieni a qualsiasi altro soccer computerizzato. In ultima analisi sarà anche previsto il salvataggio su disco dei replay relativi alle migliori azioni spettacolari. Parlando di sfidanti Manchester United Europe ci permette di giocare da soli contro il computer o fino ad un massimo di quattro partecipanti, ognuno nelle vesti di C.T., allenatore, amministratore e giocatore. Per giocare in tre o più giocatori sarà però necessario procurarsi il fantomatico adattatore joystick già previsto in game come Gauntlet e Super Sprint. La fase manageriale dal canto suo offre quanto c'è di meglio per facilità di gestione e dinamicità di svolgimento, mettendoci a disposizione un parco giocatori di vastissime proporzioni, con tutte le sottosezioni di compra-vendita, training e controllo medico relative. Ci sono anche ingenti capitali da amministrare e qui, come in tutte le altre fasi tattiche del game, ci vengono in aiuto moltissime icone, terribilmente facili da gestire e memorizzare. Manchester United viene targato "Europe" in quanto ci permette di impegnarci in un torneo di coppa europeo (European Cup), in un torneo fra i vincitori di questo trofeo (European Cup Winners Cup) e nella sfida alla Uefa. Inoltre potremo disputare una super coppa ed il WOrld Club Championship che si tiene ogni anno in Giappone.
Manchester United Europe non è perciò una semplice espansione del programma originale,









basata sul semplice apporto di numerose migliorie grafiche e tecniche, bensì una simulazione arcade totalmente a sè stante, nata dalle ceneri di un prodotto comunque originale e altamente interattivo.

MS-DOS

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

ELECTRONIC ARTS

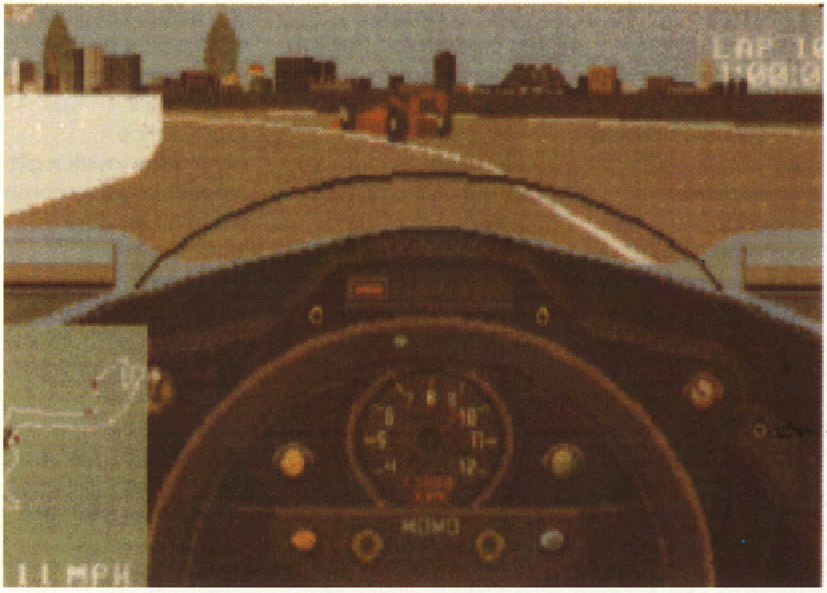
PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: CGA, EGA, MCGA, VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
MEMORIA: MINIMO 512 KRAM

GRAFICA: **9**

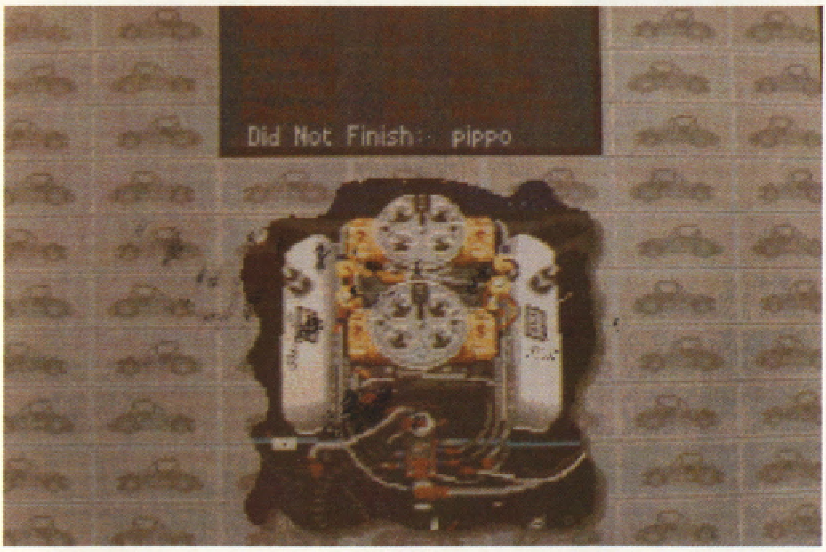
SONORO: **8**

GIOCABILITA': **8,8**

VAL. GLOBALE: **8,6**

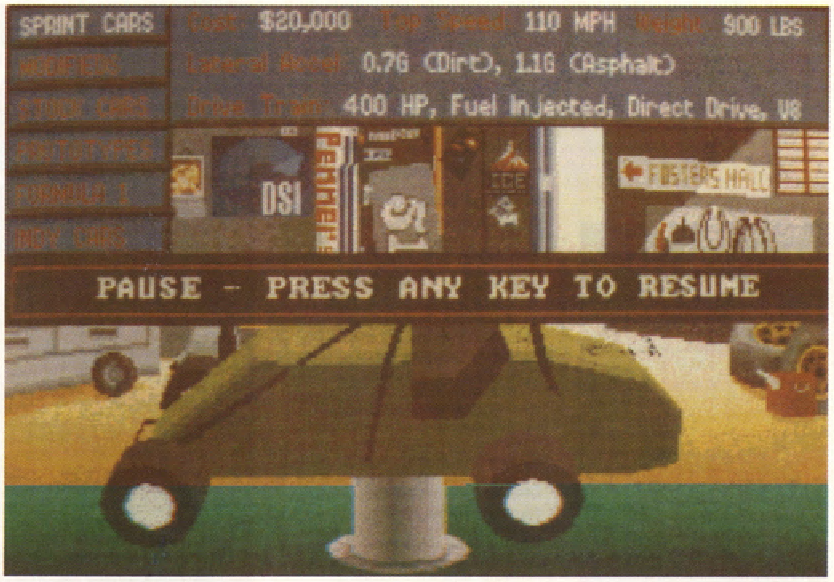


Mario Andretti: chi non ricorda questo famoso pilota di Formula uno? Electronic Arts: c'è qualcuno forse che non la conosce ancora, dopo best seller come Populus, Lords Of The Ring e Powermonger? Bene, mettete insieme queste due pluriblasonate "personalità" (senza dimenticare l'apporto dei designer della Distinctive Software - quella dei Test Drive e di G.P. Circuit), shakerate il tutto e vedrete questa nuova simulazione di guida spericolata, destinata a mettere la parola fine a questo tipo di game. L'esperienza maturata dalla EA in giochi come Indianapolis 500 e Ferrari Formula One, viene spostata alla reale esperienza del famoso pilota internazionale (primo a conquistare il titolo nella Indy Cart del 1965, 1966, 1969 e 1984, nonchè nel Campionato Mondiale di Formula Uno nel 1978 - primo a vincere Daytona 500 nel 1967 e Indianapolis 500 nel 1969) per produrre una specie di amalgama di vari tipi di torneo e campionato, vissuti su bolidi di diversa cilindrata, potenza e grintosità. Il giocatore si trova allora a competere in una sfida globale, realizzata su sei circuiti mondiali; le auto previste per sfrecciar via bruciando l'asfalto vanno da piccole fuoriserie d'allenamento, alle Stock car, dai prototipi sperimentali ai veri, intramontabili "razzi" di Formula Uno, e dalle Custom cars ai bolidi vincitori di tutti i tempi. Le locazioni di gioco spaziano da Ascot a Monte Carlo e da Indianapolis a Laguna Seca (in totale sono dieci tracciati), offrendo caratteristiche e morfologie sempre differenti e di complessità crescente. Il gioco fine a sè stesso tuttavia viene implementato ad una complessa fase manageriale in cui, gran premio dopo gran premio, dovremo imparare ad amministrare non solo l'esperienza acquisita, ma soprattutto l'immancabile budget finanziario, indispensabile per apportare modifiche alle nostre vetture. Risulta a questo punto importantissima la figura degli sponsor che, a seconda delle nostre prestazioni,

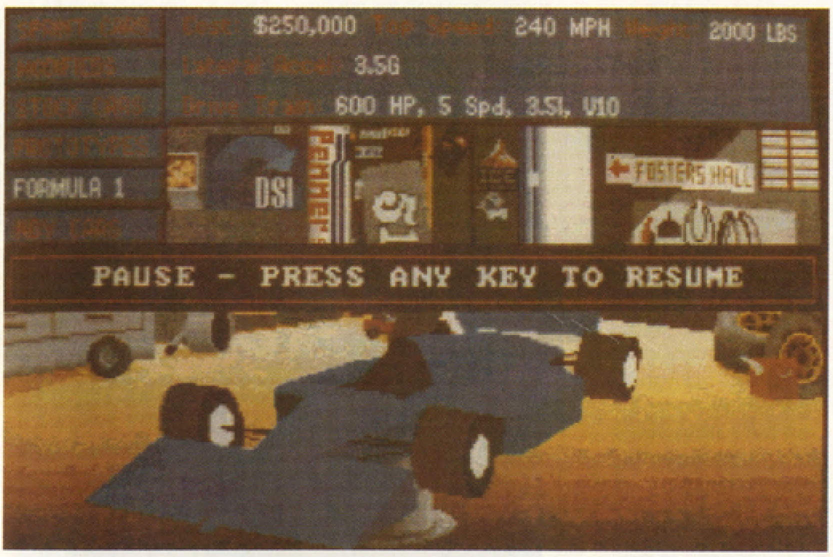


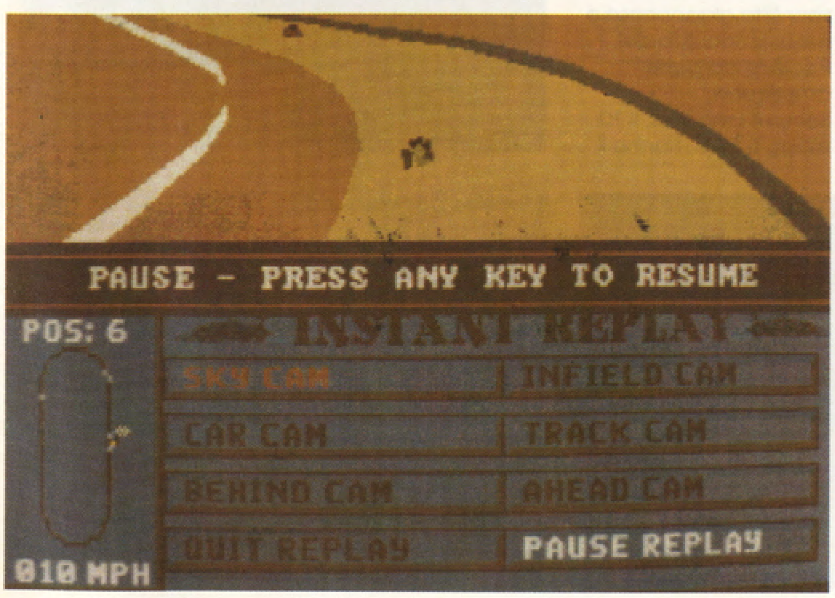






potranno sposare la nostra causa e garantirci un substrato finanziario di notevoli proporzioni. Il tutto viene coadiuvato dalle costanti supervisioni di Andretti che, fase dopo fase, ci mette sempre a disposizione un bell'help, da cui richiamare consigli, strategie ed osservazioni da "maestro". Prendete dunque un fantastico gioco di guida ed una intrigante simulazione manageriale e sposatela alla classica impostazione grafica a la Indy 500. Spruzzateci su grafica 3D, punti di osservazione misti, osservazioni capillare dei tracciati e dei vari punti focali di ogni pista, un Istant Replay e telecamere su pista ed otterrete, come dicevo poc'anzi, la definitiva versione computerizzata del mondo delle corse. Non mancano infine le sezioni di allenamento e le opzioni per impostare differenti difficoltà di gioco, al fine di permettere un graduale apprendimento delle tecniche di gioco vincenti.





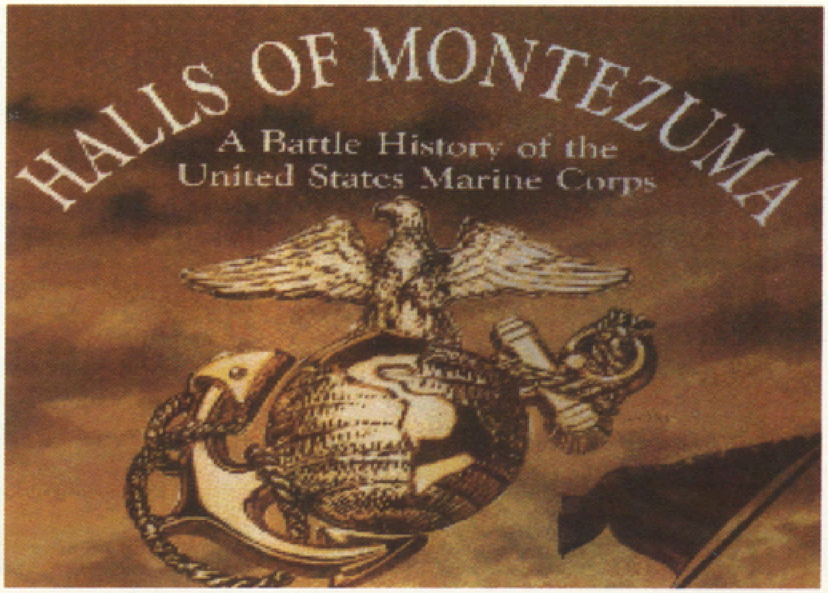
Mario Andretti's Racing Challenge è un gioco davvero completo. Pecca solo relativamente alla configurazione base per poterselo apprezzare in tutti gli aspetti; ci vuole infatti necessariamente una bella VGA, una hard disk (i dischi programma sono ben cinque), un joystick ed una Ad Lib, se non una bella Roland LA-PC1. Le schermate tridimensionali e i vari intermezzi da cartolina (ce ne sono moltissimi) non possono infatti dar vita alla miscela esplosiva del gioco, unitamente ad un sonoro d'eccezione, qualora manchi il substrato tecnologico per poterli in vita. Se possedete Schede audio/video inferiori prendete in seria considerazione un immediato aggiornamento, pena la perdita di un sacco di divertimento. La Electronic Arts è riuscita a realizzare il sogno di tutti gli appassionati di corse: creare un gioco finalmente completo, versatile, vario e, allo stesso tempo, divertentissimo, accoppiando grafica da "sballo" ad animazioni eccezionali e giocabilità arcade a realistiche ambientazioni manageriali.
Mario Andretti's Racing Challenge è un gioco destinato a segnare un'altra pietra miliare dell'intrattenimento computerizzato, regalando all'Electronic Arts un'ennesima serie di "medaglie" e "bollini d'oro" di cui andar fiera, dopo anni e anni di fantastiche produzioni.

HALLS OF MONTEZUMA
SSG

PREZZO: LIT. N.P.
USCITA: ADESSO
GRAFICA: 9
SONORO: N.C.
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

VG&CW YEP!

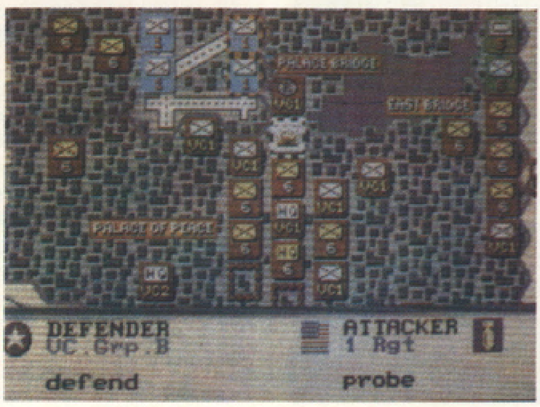
Complessivamente un bel wargame adatto a tutti. Anche i meno abili potranno cimentarsi con soddisfazione. Un plauso va anche alla fedeltà dei dati utilizzabili: sia per quanto riguarda le condizioni orografiche sia per la disposizione e la forza delle singole unità in campo.



Finalmente, gli esperti della SSG hanno completato la ritrascrizione per AMIGA di HALLS OF MONTEZUMA: uno stupendo wargame che, gli appassionati possessori di un PC, già conoscono da tempo. Il programma riscrive la storia delle battaglie più significative che hanno avuto come protagonista il corpo dei marines degli Stati Uniti.
Questo ultimo lavoro della SSG segue fedelmente la strategia, messa a punto con successo, da questa eclettica software house australiana. Infatti, gli scenari sono aperti a qualsiasi tipo di modifica e possono essere utilizzati i nuovi data-file forniti con la rivista RUN 5 prodotta e commercializzata (in Australia) dalla SSG.
Con il game viene fornito un potente tool che permette di creare nuovi scenari o di variare quelli già esistenti.
Il programma, chiamato WARPLAN (caricabile da menu prima di iniziare una battaglia), è semplicissimo da utilizzare: con il solo ausilio del mouse è possibile costruire un nuovo campo di battaglia o modificarne uno già esistente.
All'inizio della simulazione dovete decidere che battaglia combattere e se giocare con un antagonista umano o contro il computer. Se siete inesperti vi consigliamo di iniziare al livello di difficoltà più semplice: eviterete di vedere le vostre unità distrutte in quattro e quattr'otto.
Ma passiamo ora agli scenari compresi in HALLS OF MONTEZUMA: è il 13 settembre 1847, vi trovate di fronte a Mexico City, dopo tre anni di sanguinosi combattimenti le truppe statunitensi sbarcano di fronte alla capitale nemica, mentre la U.S. Navy blocca i maggiori porti nemici.
Si passa poi al 1918, durante la Prima Guerra Mondiale, dove al comando di consistenti forze dovrete fronteggiare i tedeschi in una area compresa fra Parigi e Metz.
Con IWO JIMA vi ritrovate invece nel 1945, il 6 marzo, in quella che sarà una delle tappe fondamentali della sconfitta giapponese e nella riconquista del Pacifico da parte americana.
Sempre i marines, il 10 maggio 1945, hanno il compito di sbarcare ad Okinawa ed infierire l'ennesimo scrollone al potente nemico nipponico, oramai allo sbando e vicino alla resa, con un esercito però assai temibile e potente.
Vi ritrovate poi a PUSAN, contro le forze comuniste della Corea del Nord. Anche in questa battaglia dovrete farvi onore e condurre le vostre truppe alla vittoria.
Sempre in Corea, nel 1950, si svolge la battaglia di INCHON attorno a Seul, contro preponderanti forze nordcoreane.



L'ultimo background fornito dagli studiosi della SSG è ambientato nel Vietnam, è il 28 febbraio 1968 e si sta combattendo la battaglia di HUE. Gli scontri faranno un numero impressionante di vittime, uomini morti nel tentativo di conquistare delle colline senza nome contraddistinte solo da un numero e da una quota.
Come vedete HALLS OF MONTEZUMA racchiude gli scenari delle battaglie più importanti combattute dai marines, scontri che hanno portato molte decorazioni alle insegne del più glorioso corpo combattente degli Stati Uniti d'America.
Il game è completamente gestibile con il mouse, la giocabilità è di conseguenza assai elevata. La grafica è buona (soprattutto se si pensa al tipo di programma). Unica lacuna, rispetto alla versione per MS-DOS, la lentezza del caricamento da disco ed in molti casi la lentezza del 68000 che oramai non è più paragonabile ai più veloci PC.



FIRE MUSTANG
TAITO

PREZZO: LIT. 115.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE PRESSO: MICROMANIA

GRAFICA: 8

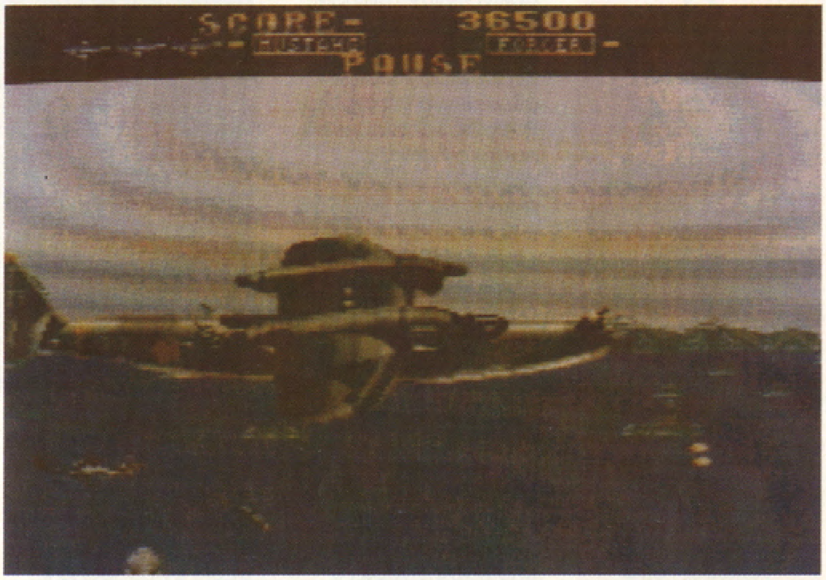
SONORO: 7,8

GIOCABILITA': 8,9

VAL. GLOBALE: 8,23

Si spara e poi si fanno le domande: un classico ed intramontabile divertimento arcade che la Taito avrebbe forse potuto curare un tantinello in più con magari un bel tuttoschermo ed un'opzione per due giocatori in contemporanea. RICHIEDE L'ADATTATORE GIAPPONESE

A vedere lo stupendo artwork in copertina mi viene da pensare che quell'aeroplanino Taito, con tanto di emblemi della U.S. Air Force, colpisce proprio una corazzata fra il cui equipaggio potrebbe essersi celato il papà o il nonno del game designer di Fire Mustang. Si tratta infatti di una cartuccia di produzione ed importazione giapponese, che ricrea, con un bel beneficio d'inventario, una classica missione di guerra aeronavale del Secondo Conflitto Mondiale. Il nostro Mustang P53 si trova dunque ad affrontare un classico shoot'em up multischermo, a scrolling orizzontale, schierato contro una miriade di avversari aeronavali in netto soprannumero. Nulla di nuovo dunque sul fronte degli spara e fuggi spacca-pad, eccezion fatta per una notevolissima dinamicità e completezza di animazioni che rendono Fire Mustang particolarmente appetibile e divertente. Prendete allora sette difficilissimi livelli di gioco, una manciata di armi supplementari, una miriade di sprite avversari con tanto di "mostri" di fine e metà livello e shakerate il tutto: ne uscirà una sfavillante miscela di esplosiva e frenetica giocabilità, decisamente destinata ad incontrare il favore dei più giovani utenti di Sega MegaDrive. La Taito ha comunque fatto le cose alla grande, confezionando un soggetto di gioco ahimè ripetitivo e già visto, in una confezione grafica ricca di intermezzi digitalizzati e scrolling parallattico davvero velocissimo, e sposata ad un commento sonoro d'eccezione. Fire Mustang è un gioco particolarmente cattivello visto che non ci permette una fase di allenamento od una qualsivoglia differenziazione di livello (con i tanto cari "Easy", "Intermediate" e "Advanced"!!), limitandoci a tre vite da conservare gelosamente durante ore ed ore di gioco. Estremamente semplificato è di conseguenza l'impiego del joypad che si limita a spostare il nostro velivolo in tutte le direzioni, nonchè ad amministrare cannoniere alari e bombe, occasionalmente affiancate dalle super armi supplementari. Gran parte dell'estrema, ma appetibilissima, difficoltà di gioco è affidata all'attento studio dei punti deboli avversari, vale a dire all'opera di identificazione dei vari talloni d'Achille dei mega aerei di fine e metà livello, nonchè dei pattern di movimento delle pattuglie di sprite nemici. Il gioco è tutto qui, anche se perfino il più irriducibile smanettone dovrà impegnarsi un bel po' di ore per raggiungere l'agognata The End. E poi il divertimento non finisce qui perchè proprio come vuole la miglior tradizione arcade c'è sempre un bel tabellone degli high score da aggiornare di tanto in tanto con punteggi in continua ascesa!









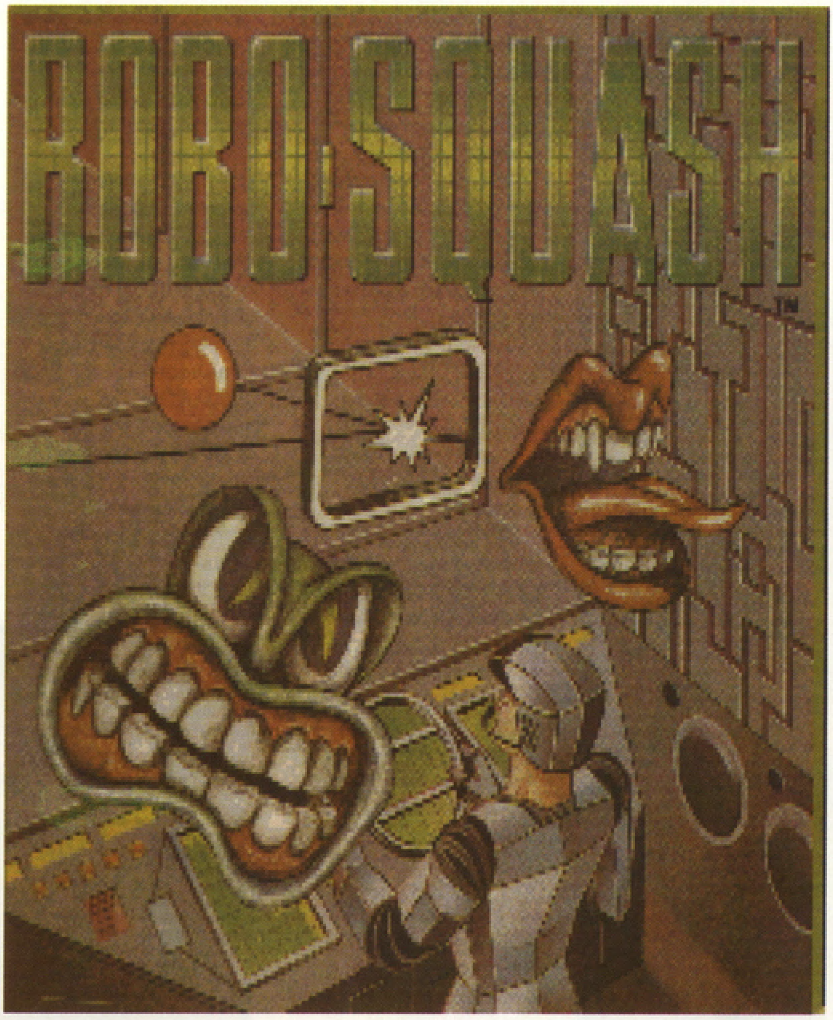
LYNX

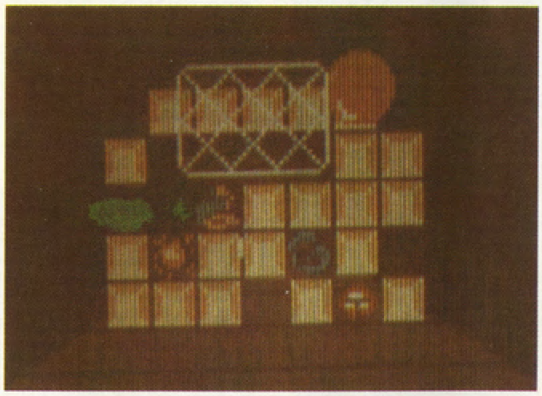
ROBO-SQUASH

ATARI

PREZZO: LIT. 70.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: ATARI
GRAFICA:
8,8
SONORO:
7
GIOCABILITA':
9
VAL. GLOBALE:
8,26

E' il 31esimo secolo e la pace mondiale viene messa in crisi per gravissime situazioni politiche. Dato che le guerre combattute con il sangue dei soldati sono finalmente passate di moda, i contendenti di una ipotetica lotta Est-Ovest si sfidano nella disciplina universalmente riconosciuta del Robo-Squash. Si tratta di un veloce gioco di abilità e strategia che prevede uno o due partecipanti umani. Scopo del gioco, una volta entrati in una specie di arena a pozzo tridimensionale, molto simile ad un Pit del Block Out, è quello di catturare quante più palle sarà possibile. Potremo sconfiggere il nostro avversario amministrando tre sfere in nostro possesso e catturando quelle avversarie; alternativamente, e qui va solo a fortuna, potremo uscire vittoriosi colpendo con la nostra pallina un misterioso ragno meccanico, casualmente introdotto nell'arena di gioco. Risulta a questo punto palese che Robo-Squash è uno di quei giochi più difficili da spiegare che da imparare. Ci troviamo dunque all'estremità di un tunnel ai capi del quale possiamo intravedere la "racchetta avversaria" e quella in nostro possesso; in mezzo al percorso ideale delle palline troviamo poi quattro tipi di ostacoli che possono modificare e sconvolgere ogni partita in corso. In particolare abbiamo, realizzati in perfetta tridimensionalità, i dragoni (o Shooter), le bocche (Holder), i disco a spirale (Expander) e gli occhi (Spotter). I primi lanciano palle di fuoco ed oggetti speciali alle racchette. Le bocche trattengono la palla in modo da regalarci qualche secondo di tempo per aggiustare il tiro, i dischi a spirale aumentano le dimensioni della nostra racchetta, mentre gli occhi evidenziano il punto di impatto della sfera in movimento, evitandoci il fastidio di prevederlo mentalmente. Questi quattro oggetti sono perciò paragonabili alle tesserine di un Arkanoid, che vanno appunto colpite attraverso i lanci della nostra sferetta. Quest'ultima guadagna velocità ogni cinque secondi di gioco quindi, più a lungo durerà quest'ultimo, più difficile sarà intercettare e respingere la palla, al fine di evitare un "goal" avversario. Vincendo un round il giocatore si impossessa della pallina scelta che diventerà del suo colore personale. Una volta terminati tutti i round i giocatori riceveranno punti bonus per le palle multiple in file orizzontali o verticali. Per giocare a Robo-Squash sono dunque essenziali reazioni fulminee; dovremo dunque fare molta pratica e, ad esempio, imparare ad usare lo Spotter per lanciarci in fretta nella zona di impatto della palla. Lo Shooter va invece impiegato per creare un diversivo "esplosivo", mentre va fatto tesoro degli Expander per facilitarci di un poco l'opera di intercettazione della pallina. Un consiglio: cercate di battere in fretta il vostro sfidante perchè se il round si prolunga diventerà sempre più difficile intercettare una pallina. Dato che Robo-Squash, lasciando da parte il background storico-politico che lo introduce, è un classico arcade a punti, bisognerà studiare il miglior modo per incrementare lo score, sfruttando anche la possibilità di guadagnare grosse somme arrivando a disputare round sempre più avanzati.





**Robo-Squash è un game virtualmente senza fine, da giocare e rigiocare fino alla nausea, all'esaurimento delle batterie o alla frattura delle falangi, pericolosamente abbarbicate sui minuscoli controlli del Lynx.
Le animazioni sono particolarmente frenetiche e dettagliate, portate alla luce da un saggio impiego dei colori e da una realistica ed apprezzabilissima tridimensionalità. Un game terribilmente intrigante, di ottima fattura, ricco di elementi originali e di infinità giocabilità.**

MS-DOS

CASTLES

INTERPLAY/
ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO
SCHEDE GRAFICHE: CGA, EGA, MCGA, VGA
SCHEDE SONORE: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
HARD DISK: SI
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
MEMORIA: 640 KRAM

GRAFICA: 9

SONORO: 9

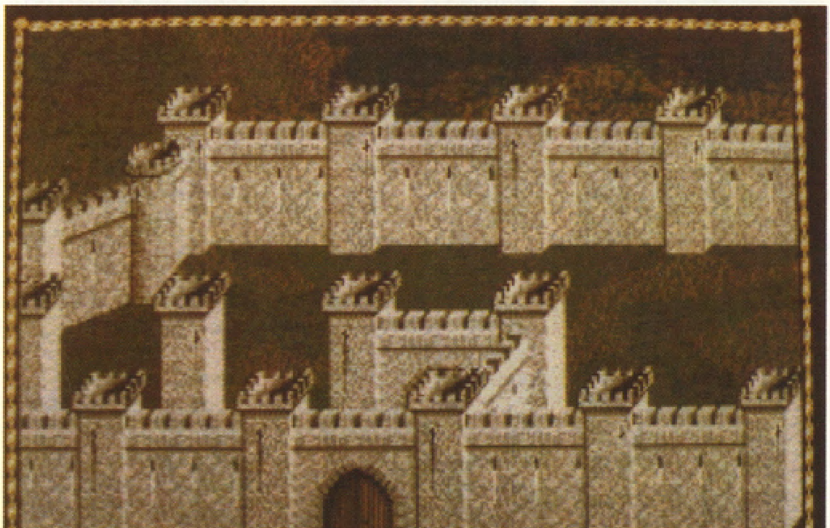
GIOCABILITA': 9

VAL. GLOBALE: 9

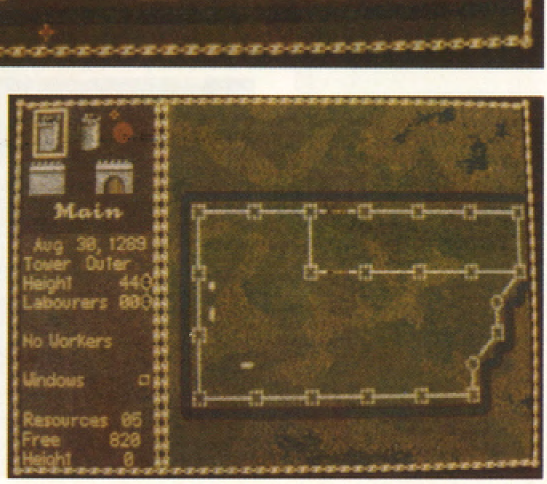
VG&CW YEP!

Castles è il Sim City del 1991, ricco, variato, sempre più interessante, partita dopo partita, in grado di stregare anche i giocatori più esigenti per ore ed ore. Ottima la grafica, validissima la gestione interattiva, simpaticissimo il sonoro. Cosa si prova ad essere "sindaci" di una città del medioevo? Lasciate Sim City e giocate a Castles per saperlo!

Qualcuno ha definito questo nuovo gioco della Interplay come una insolita miscela tra Populous, Sim City e Railroad Tycoon, fatto sta che, una volta caricato il programma, ci troviamo di fronte a qualcosa di effettivamente innovativo e senza dubbio entusiasmante. Fra tutte le le opere di ingegno e di architettura del genere umano, senza dubbio spiccano, dopo le piramidi, i sontuosi manieri, status simbol del feudalesimo, eretti un po' ovunque in tutta europa durante il medioevo. I castelli hanno da sempre evocato maestosità e regalità, spesso unite a fitti misteri e a tutto un microcosmo di romanticismo, poesia e leggenda che in molti, fra poeti, narratori e cronisti, hanno cercato di focalizzare e descrivere in mille modi. Castles è dunque un immenso "cantiere" europeo dove i giocatori, sfidandosi a vicenda, si impegnano a costruire fortezze su fortezze, lanciati in una classica corsa al potere, senza esclusione di colpi. Da qui dunque l'analogia con Populous che si sposa più avanti con le atmosfere a la Sim City in quanto, nelle vesti di feudatari, dovremo chiaramente creare e tutelare i vari agglomerati urbani delle nostre genti. L'ambientazione prende spunto dal 13esimo secolo di Edoardo primo e sfrutta come teatro di battaglia il romantico Galles dove potremo costruire il castello dei nostri sogni e quindi impegnarci in campagne e conquiste dei territori circostanti. Fate dunque conto di sviluppare fin nei dettagli il semplice abozzo di insediamento urbano descritto ai tempi di Defender Of The Crown, quando il conquistatore di una regione piazzava il suo bel castello qua e là per la bionda Albione. Ora, per reealizzare lo scopo primario di Castles, dovremo innazitutto scegliere, esplorando il terreno di gioco, il luogo più adatto per costruire il nostro maniero, quindi gestire un fracco di problemi e di difficoltà inerenti alla disponibilità finanziaria (direttamente in relazione con tasse e gabelle), alla quantità di persone da alloggiare, al numero e posizione di muri, torrioni, spalti e postazioni difensive, nonchè al possibile intervento di variabili politiche da parte dello stato, dei vari sovrani e del clero, spesso in contrasto con i nostri ideali "socio-edilizi"!
La parte comunque più interessante e spassosamente divertente del game è proprio quella che interessa la costruzione del castello, durante la quale potremo osservare i nostri operai lavorare per noi, affrontare in sanguinose repressioni i contadini infuriati ed oberati dai tributi, nonchè difeendere il nostro reame con arcieri, catapulte e olio bollente! Castle ci offre anche un'alternativa di gioco di palese impostazione fantasy, che prevede la costruzione di fortezze incantate, ancor più divertenti da sviluppare e gestire (non foss'altro che per la genia di creature da favola di contorno!).
Il tutto viene gestito attraverso un saggio e continuo impiego di menu ed icone che, proprio come vuole la tradizione dei Sim City e dei Populous, offre un'altissimo livello di interazione. La semplicità di utilizzo si unisce allora all'estrema giocabilità, decisamente intesa per gli strateghi in erba della situazione e non per tutti coloro che dei castelli conoscono solo gli spalti sui quali sono solito combattere a suon di joystick.
Castles impiega ottimamente schede grafiche VGA ed accomapgnamenti sonori Ad Lib o Sound Blaster (per non parlare di Roland MT-32 e LA-PC 1), costringendovi immediatamente ad un aggiornamento del vostro sistema, pena la perdita di gran parte del divertimento. Quattro dischi di programma, nella versione da 5 pollici, andrebbero poi preferibilmente installati su Hard Disk, al fine di evitare un fastidiosissimo "Disk Swapping".







NEO-GEO

'NAM 1975

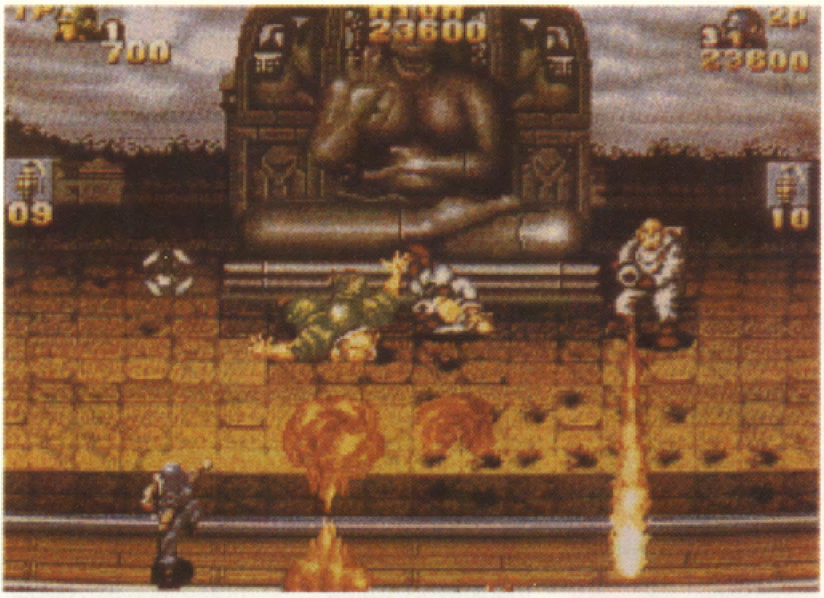
SNK

PREZZO: LIT. 280.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER'S LAND
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

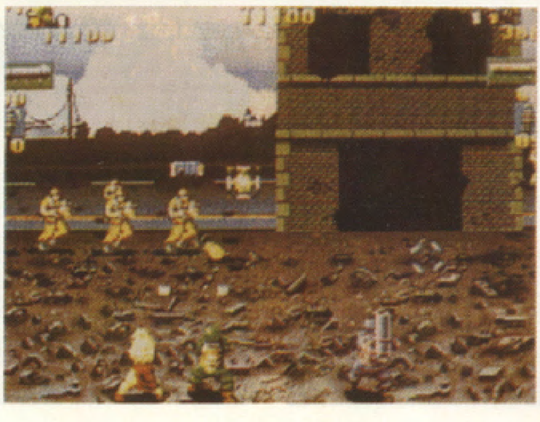
VG&CW YEP!

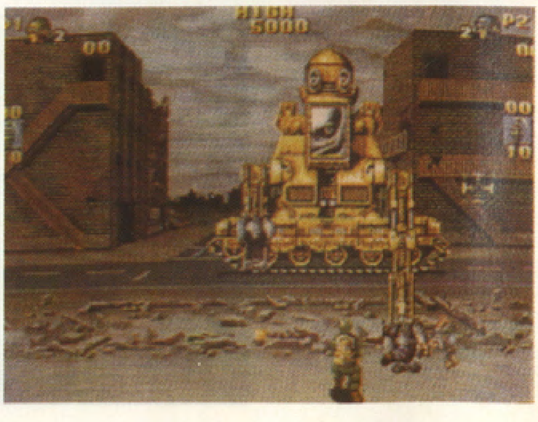
Anche se non vi piacciono assolutamente gli shoot'em up, se avete un Neo-Geo non potete privarvi di 'Nam 1975 che più di una game cartridge è una "storia", un "mito" (come direbbe un certo giornalista sportivo con la "esse" sibilante!), una vera e propria leggenda e un punto di riferimento ad imperitura memoria nella vita della più bella console del mondo. Precipitatevi a comprarlo: mi ringrazierete del consiglio!!!

Riuscire a dari voti più bassi dello YEP! ai videogame targati NEO-GEO è cosa davvero ardua! Basta comunque mettersi nell'ottica di recensire un vero arcade coin-op, non costretto tra le quattro mura della redazione, ma in tutta la magia di una vera sala giochi. Anche in questa dimensione, tuttavia, 'NAM 1975 si appioppa da solo la massima votazione senza particolare fatica, imponendosi alla grande su qualsiasi altro shoot'em up analogo. E sì, perchè a causa delle brutte e pressochè indecifrabili istantanee che molte altre "riviste" hanno pubblicato (tagli, ritagli e frattaglie del-giornalino-che-mio-cugino-mi-ha-portato-dal-Giappone-che-lui-c'è-stato-il-mese-scorso-coi-suoi"!!) bisogna subito sottolineare che di shoot'em up si tratta e non di un game di strategia o, ancora peggio per un coin-op, di simulazione. Prendete allora tutto ciò che vi piace alla follia in giochi come Cabal, Operation Thunderbolt, Operation Wolf e Commando (o Rambo III per chi mangia pane e Megadrive), shakerate il tutto, aggiungeteci qualche bel Megabyte di memoria ROM e richiudete il tutto nella "scatolina" arcade con magari la gettoniera inclusa. Otterrete il più bel spara e fuggi che la storia dell'intrattenimento



computerizzato ricordi. Si parte allora con una serie di favolose schermate di presentazioni, per poi buttarci a capofitto in una ventina di missioni di guerra, combattute in prospettiva tridimensionale, nei panni di un inarrestabile "Grunt", più vicino ad un Terminator che ad un Charlie-"Platoon"-Sheen. Se si gioca da soli si finirà col fondere il comodissimo joypad del Neo-Geo, mentre nell'opzione contemporanea con un alleato sempre presente su schermo..., lee cose peggioreranno!!!!! A causa della complessità del gioco infatti se, oltre a sparare a raffica contro una vera marea di VC inferociti, mostri di fine e metà livello, nonchè task force speciali della NVA (che rispondono poi a sprite di proporzioni esagerate, particolarmente veloci, cattivi e letali), dovremo anche "coprire" il nostro partner in difficoltà, non basteranno tutti i riflessi di questo mondo a salvarci da una frustrantissima The End. Fortuna vuole che c'è una bella serie di Continue che, una volta amministrati gelosamente, potranno garantirci una sempre più lunga permanenza in questa zona di guerra computerizzata. Lo scrolling video così come le numerosissime animazioni (non azzardatevi a chiedermi un paragone di alcun tipo con i vostri amati 16 Bit Home - è come parlare di un altro pianeta lontano migliaia e migliaia di anni luce!) sono di una velocità pazzesca e, anche se sembra gratuito e scontato dirlo, davvero identiche a quelle di uno dei migliori coin-op. Particolare cura è stata dedicata alla definizione dei particolari grafici come, esplosioni, squarci, distruzione ed abbattimento di ostacoli/oggetti, effetti speciali, traiettoria dei colpi, proiettili in volo, lanciafiamme a raffica, ecc., ecc. Analoghe particolareggiature investono i fondali, descritti alla perfezione, e le varie caratteristiche morfologiche degli scenari curate in modo impeccabile. Il commento sonoro è poi qualcosa di strabiliante e, come vuole la tradizione arcade, decisamente spaccatimpani. Visto che il Neo-Geo l'avete in casa e non al bar (con mille altri rumori di sottofondo), potrete gustarvi tutta l'esplosione timbrica di 'Nam 1975 per la "gioia" dei vostri vicini di casa.





SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CONSOLE

ALEX

Mail Service

PUOI ORDINARE:

TEL. 011/7731114
6 linee ricerca aut.

FAX. 011/7731001

POSTA.ALEX MAIL SERVICE
C.Francia 333/4 TORINO 10142

Vendita al pubblico: C.Francia 333/4 TORINO

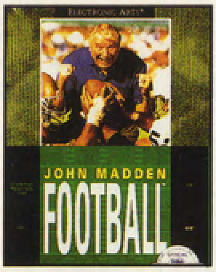
MEGA DRIVE



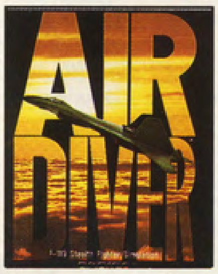


NEWS











CARTUCCE MEGADRIVE

688 ATTACK SUB . 145000 U
AFTERBURNER .... 79000 I
AFTERBURNER II ... 89000 U
AIR BUSTERS .... 109000 U
AIR DRIVER .... 99000 U
ATOMIC ROBOKID .. 85000 J
AXIS .... 102000 J
BASEBALL .... 98000 J
BATMAN .... 99000 J
BATTLE SQUAD. .... 99000 U
BUDOKAN .... 99000 U
BUSTERS DUGLAS . 99000 U
CENTURION .... 99000 U
DICK TRACY .... 95000 U
DINOLAND .... 99000 U
DYNAMITE DUCK ... 79000 I
E-SWAT .... 79000 I
FAT MAN .... 98000 J
FIRE SHARK .... 98000 J
FLIKY .... 69000 U
FORGOTTEN W. .... 79000 I
GHOST BUSTERS ..... 79000 I
GOLDEN AXE .... 79000 I
GHOULS'N GHOST ... 99000 I
HEAVY UNIT .... 102000 J
HERZOG ZWEI .... 79000 I
HELLFIRE .... 99000 U
INSECTOR X .... 85000 J
ISHIDO .... 69000 U
JAMES POND .... 89000 U
JOHN MADDEN F. .. 99000 U
JOE MONTENA .... 99000 U
KA GE KI .... 99000 U
KLAX .... 85000 J
LAST BATTLE .... 79000 I
LAKERS VS CELD. . 99000 U
LEYNOS .... 79000 J
MYSTIC DEFENDER 79000 I
MIKEY MOUSE .... 99000 I
MIKEY MOUSE .... 99000 J
MOONWALKER .... 79000 I
NORTH STAR KEN .. 99000 J
PHELIOS .... 89000 J
POPULOUS .... 99000 U
RAMBO III .... 79000 I
RASTAN SAGA II .... 99000 U
RC GRAN PRIX .... 69000 U
ROAD RUSH .... 99000 U
SHOVE IT .... 79000 U
SONIC THE HEDG. 99000 U
STAR CRUISER .... 85000 J
SPACE HARRIER ...... 79000 I
SPIDERMAN .... 109000 U
SUPER HANG ON ..... 85000 I
SUPER MONACO GP 79000 I
SUPER REAL BASK. 79000 I
SUPER THUNDER B. 79000 I
SUPER VOLLEYB. .. 79000 U
STRIDER .... 99000 I
STRIDER .... 89000 J
SHADOW DANCER .. 79000 I
SWORD OF SODAN 99000 U
TARGET EARTH ... 109000 U
TARGAN .... 79000 U
TECNO COP .... 105000 U
THE REV.SHINOBI ... 79000 I
THUNDER FOR. 2 ... 79000 U
THUNDER FOR. 3 . 105000 U
TRUXTON .... 79000 I
TURRICAN .... 99000 U
TWIN HAWK .... 79000 I
VALDIS III .... 139000 U
VOLFIELD .... 85000 J
WHIP RUSH .... 69000 J
WONDERBOY II .... 79000 J
WORLD CUO IT.90 ... 79000 I
WREASTLE WAR .. 99000 U
X GRANADA .... 98000 J
XDR .... 69000 J
ZANY GOLF .... 69000 U
ZOOM .... 79000 I

MEGADRIVE ITA +
ALTERED BEAST 399000
MEGADRIVE JAP 355000
ARCADE POWER 109000
JOYPAD SEGA 49000
JOYSTICK SG 69000
CAVO SCART 29000
CAVO A/V 22000

J=JAPAN U=U.S.A. I=ITALIA

NEWS



GAME GEAR

GAME GEAR+CART 379000
GAME GEAR 310000

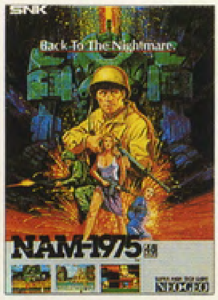
COLUMNS 65000
DRAGON C 60000
G-LOCK 79000
GOLDEN AXE 79000
MICKEY MOUSE 70000
OUT RUN 65000
PSYCHIC O. 60000
PUTTER GOLF 65000
SHINOBI 70000
SPIDERMAN 70000
SUPER MONACO GP .. 70000
WODDY POP 55000
WONDER BOY 65000

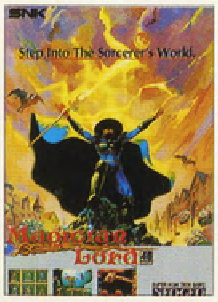
GAME BOY





ALLEYWAY 59000
GOLF 59000
BALLON KID 59000
BATMAN 59000
DOUBLE DRAGON 59000
DR.MARIO 59000
DUCK TALES 59000
DYNABLASTER 59000
F1 RACE 59000
GARGOILES QUEST ... 59000
GOLF 59000
KWIRK 59000
KING OF THE ZOO 59000
MOTOCROSS MAN. ... 59000
N.WORLD CUP 59000
QUIX 59000
REVENGE OF GATOR 59000
SOLAR STRIKER 59000
SPIDERMAN 59000
SUPERMARIOLAND .. 59000
TENNIS 59000
GAMEBOY SYSTEM 169000





NEO·GEO

CARATTERISTICHE TECNICHE:

CPU Z80+68000, COLORI SU VIDEO 65536, SPRITE VISUALIZZABILI 380, 15 CANALI AUDIO CON 7 DEDICATI ALLA SINTESI VOCALE, CARTUCCE MAX 330 Mb.





LYNX

APB 60000
BLOCK OUT 60000
ELECTROCOP 60000
GAUNTLET III 70000
GRID RUNNER 60000
MS.PACMAN 60000
NFL FOOTBALL 70000
NINJA GAIDEN 70000
PACLAND 60000
PAPERBOY 70000
RAMPAGE 70000
ROADBLASTERS 70000
ROLLING THUNDER 70000
RYGAR 70000
SHANGAI 70000
VINDICATORS 70000
ZYBOT 70000
WORLD C.SOCCER 60000
XENONPHOBE 60000

LYNX CONSOLE+CART. 260000
SUN VISOR 35000

CARTUCCE NEO·GEO

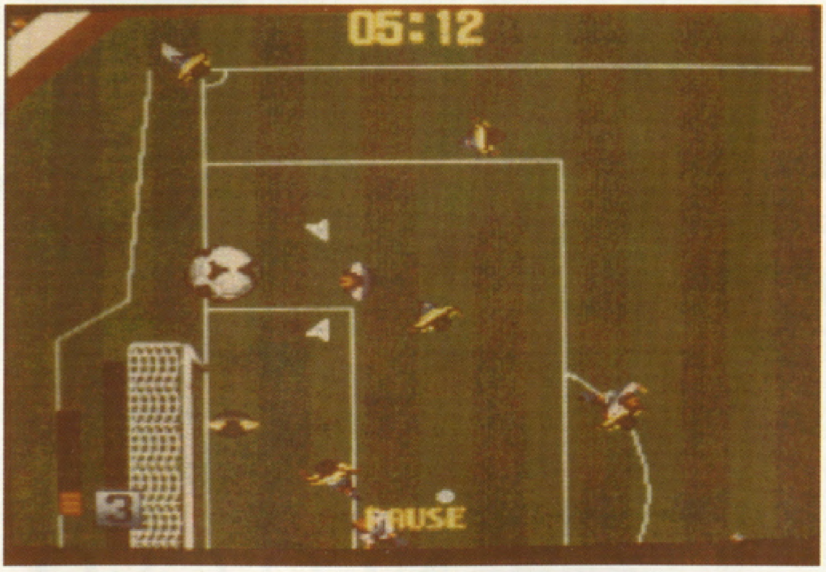
BASEBALL STAR ... 339000
BOWLING 499000
CIBERLIP 339000
MAGICAN LORD 339000
MAHJONG FEVER .. 499000
NAM 1975 339000
NINJA COMBAT 339000
RACING HEROES ... 339000
JOY JOY KID 499000
SUPER SPY 359000
TOP P. GOLF 360000
ALPHA MISSION 2 In uscita
BLUES JOURNEY .. In uscita
BURNING FORCE . In uscita
GHOST PILOT .... In uscita
KING OF T.MON. ... In uscita
PUZZLED .... In uscita
SENGOKU .... In uscita

POWER ELEVEN
HUDSON SOFT

PREZZO: LIT. 115.000
CARD
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER'S LAND
GRAFICA: 8
SONORO: 8
GIOCABILITA': 8
VAL. GLOBALE: 8

Power Eleven è bello perchè è effettivamente un prodotto di notevole qualità e poi perchè è l'unico soccer attualmente disponibile per Super Grafx. Se non fosse per le animazioni bloccose e scattose lo si potrebbe tranquillamente annoverare fra i soccer computerizzati che fanno la storia del videogame, ma in questo caso rimane semplicemente un prodotto abbastanza curato e senza dubbio divertente e di duraturo interesse.

Un calcio per Super Grafx? Sìiii e, udite, udite, realizzato sulla base di Kick Off e Gazza International Soccer 2! Lo so, lo so, mi vengono sempre i paragoni con il mondo degli home computer, ma chi di voi non ha mai sentito parlare del mitico soccer targato Anco? Se dunque avete fino ad oggi invidiato l'Amiga del vostro vicino, da oggi potrete dimenticarvelo e, caso mai, metterlo in competizione con il vostro Super Grafx capace di regalarvi stupende emozioni soccer con Power Eleven.
Si tratta di un classicissimo gioco di calcio, decisamente semplice da gestire, notevolmente evariato e versatile, nonchè dotato di un'impostazione grafica abbastanza soddisfacente e senza dubbio dinamica e realistica. Dal menu iniziale potremo scegliere di partecipare alla Coppa del Mondo, altrimenti ribattezzata Hudson Cup, allenarci nei calci di rigore, osservare il programma che gioca da solo o impostare una sfida a due avversari umani.
Nel primo caso potremo poi vestire i colori della nostra squadra del cuore (C'è, c'è l'Italia, i giapponesi sanno chi gioca il calcio migliore nel resto del mondo!!!), selezionare quindi una delle tre formazioni previste, nonchè impostare la durata di ogni tempo, variabile da 15 a 45 minuti in tempo reale.
Via quindi con la partita e con il Campionato che prevede, dopo ogni fase, una comoda password per evitare di dover ricominciare tutto da capo, nonchè la possibilità di salvataggio sulla stessa card (opzione Backup System). Il campo di gioco, majorette, spettattori, ragazze pon-pon e scenette di contorno a parte, viene rappresentao a tutto scchermo in visione dall'alto. E' chiaramente previsto il comodo e fluidissimo scrolling del terreno di gioco che segue e descrive ogni più piccola porzione di questo. I giocatori, undici contro undici, vengono chiaramente visti dall'alto ed evidenziati, relativamente al controllo di palla, da una specie di mirino con delle freccette bianche lampeggianti. Il portiere è controllato automaticamente dal programma, proprio come accade in Kick Off e in altri giochi simili, eccezion fatta per i calci di rigore in cui potremo definire gli spostamenti ed i tuffi con l'ausilio del joypad. In quest'ultima opzione, alla classica schermata di gioco, si sostituisce la visione tridimensionale prospettica, alle spalle dell'estremo difensore reso trasparente per poter osservare il tiro del cannoniere.
Per quanto riguarda le animazioni, ci sono alcune note dolenti; i giocatori non sono infatti caratterizzati da un dinamismo abbastanza fluido e si muovono decisamente a scatti, "bloccosamente", così come il pallone, casualmente "portato alla vera vita" con qualche tiro a campanile (sprite dunque ingigantito e nuovamente rimpicciolito con numerose frame). Si possono commettere falli (anche se risulta particolarmente difficile!), effettuare rimesse laterali, dal fondo e calci d'angolo, mentre non sono previste le barriere durante le punizioni. Il gioco scorre via dunque in modo abbastanza piacevole e dinamico, incollandovi al joypad che vi può anche permettere di applicare un certo effetto alla palla, calciata forte o in passaggio ad un gregario. Il sonoro è simpatico anche se la musichetta proprio non c'entra nulla con il soccer delle grandi occasioni qui riproposto.
Come nei miglior programmi del genere, per segnare non basta sparar bordate in porta, bensì effettuare quanti più passaggi possibile prima di calciar via la palla, in modo da poter disorientare il portiere.







BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY

1) ALLENAMENTO BASE

COMPOSIZIONE DEL GRUPPO:
Il Logbook vi dice che vi servirà un medic, un rocketjock ed un engineer. E' altrettanto raccomandabile includere un medic in più ed un rogue se lo si desidera. Vale la pena utilizzare il comando Modify per ottimizzare al meglio i vari attributi di ogni nuovo membro della compagnia.

ARMI LEGGERE:
Tutte le armi sono fornite con un set di caricatori ricostituibili; ricaricare è un processo automatico. Da qui deriva l'inesistenza di ricaricatori da mettere in inventario. Un fucile con i suoi caricatori dotati di 250 colpi sarà sufficiente per affrontare maggior parte delle missioni. Per quelle estremamente lunghe sarà meglio optare per 500 colpi. Ciononostante le battaglie si vincono solo se si possiede l'arma giusta, per cui cercate di possederne un minimo di quattro fino ad un massimo di sei tipi differenti. Le armi migliori sono i Needle Gun che risultano letali o comunque molto pericolose per qualsiasi tipo di avversario. L'unico svantaggio è la loro corta gittata. Vi raccomando di possederne due per ogni personaggio. I Laser Rifle possono concretamente sopperire all'unico svantaggio dei Needle Guns, in quanto possiedono una gittata molto più lunga. Le Aerosol Cloud fermano i raggi laser, mentre i Combat Robot possiedono una discreta invulnerabilità ai laser. Per questa ragione alcuni personaggi dovrebbero portar con sè i Rocket Rifle con o al posto dei Laser Rifle. Le Chaff Cloud possono fermare i razzi, mentre gli ECM proteggono da questi ultimi.I Combat Robot posseggono, già di fabbricazione, un'unità ECM. I Bolt Gun sono altrettanto validi quanto i Needle Gun, ma posseggono un raggio d'azione ancor più limitato. I Microwave Gun servono solo contro nemici privi di armatura o corazze; per questa ragione questo tipo di arma non andrà mai raccolta, eccezion fatta per alcuni modelli che si dimostreranno in grado di aumentare la THACO. Lo stesso discorso va fatto per tutti gli altri tipi di armi. Le armi miste (Melee Weapons - spade, asce, ecc.) non vanno raccolte se non da personaggi che possiedano una Strenght di 18 o più punti: in questo caso l'eroe in questione potrà ricevere degli hit point bonus attaccando con questo tipo di armi particolarmente impegnative da maneggiare.

GRANATE:
Tutte le granate possiedono un raggio d'azione di 3x3 settori. Per combattere gli Heavy Combat Robot utilizzate le Chaff Grenade. Durante gli scontri con troppi nemici, sfruttate le Chaff Grenade per stordire gran parte degli attaccanti. Anche le Explosive Grenade sono particolarmente efficaci; i rimanenti tipi sono pressochè inutili in quanto molti nemici risulteranno invulnerabili a questi ordigni.

ARMI PESANTI:
Tutti i personaggi dovrebbero possedere un Grenade Launcher in modo da allungare la gittata delle granate in loro possesso. Ciò si rivela particolarmente utile per colpire, da grande distanza, gli Heavy Combat Robot con le Chaff Grenade. Come tutte le altre armi, la fase di ricaricamento richiede un turno di gioco. Fortunatamente il gioco considera le Grenade come un'arma normale, quindi potrete avere Grenade Launchers pronti a sparare contemporaneamente ad altre armi normali. I Rocket Launcher posseggono un'area d'effetto di 5x5 settori: prendetene più possibile. I Plasma Throwers posseggono un'area d'effetto di 7x7 settori: prendetene il più possibile. Le Granate i Rockets e le Plasma Balls possono essere fermate dalle Chaff Clouds. Assicuratevi che non ve ne siano in mezzo alla vostra linea di fuoco.

EQUIPAGGIAMENTI VARI:
I Protective Goggles (gli occhialoni) servono contro le Dazzle Grenade, gli ECM Packages proteggono dai Rocket, mentre gli antidoti al veleno (Poison Antidotes) risultano estremamente utili.

SKILL RICHIESTE:
Le seguenti Skill sono estremamente importanti. Zero Gravity Manuevering dovrebbe essere ad almeno 40 punti. Tutti, eccezion fatta per i Medics, devono possedere il First Aid. Ai livelli più alti il First Aid conferisce anche una capacità di basso livello Treat Light Wound (curare, cioè, ferite leggere). In questo gioco dovrete posizionarvi sempre vicino al personaggio da curare/bendare. Un personaggio dovrebbe avere il ByPass Security e l'Open Lock ai livelli più alti (c'è da scassinare un bel numero di porte). Anche la Skill Programming è raccomandata ad alti livelli (20 e più) per uno dei personaggi. Il Rocketjock dovrebbe avere un Pilot Jock al livello più alto possibile e almeno 20 unità di Navigation Skill. Oltre all'Engineer, almeno un altro personaggio dovrebbe possedere le Juryrig Skill ad almeno 20 punti; se i personaggi con questa skill saranno due, meglio ancora! L'Engineer dovrebbe possedere tutte le Repair Skill. La Repair Weapons può essere suddivisa indipendentemente tra tutti gli altri personaggi. E' cosa saggia possedere almeno un altro personaggio con la Repair Skill. Il Medic dovrebbe possedere la più alta Treat Critical Wounds, quindi la Treat Serious Wounds e poi la Treat Light Wounds. Se

qualcun altro possiede un alto First Aid, la Skill Treat Light Wounds potrebbe essere tranquillamente evitata.
La Diagnose e la Treat Poisoning vanno "raccolte" fino ad un massimo di 15 punti. Le Treat Stun permettono ad un Medic di guarire qualche personaggio paralizzato (Stunned). Per fare ciò spostate il Medico vicino al personaggio paralizzato per far apparire il comando Aid nel Combat Menu. Selezionate Aid ed il personaggio verrà de-paralizzato se il medico possiederà abbastanza Skill (circa 15 o più).
Dovreste possedere le seguenti Skill da distribuire a tutti i personaggi del vostro gruppo:

Leadership (livello più alto possibile)
Battle Tactics (livello più alto possibile)
Library Search (almeno a 20)
Notice (livello più alto possibile)
Climb (almeno a 20)
Demolition (almeno a 15)
Planetary Survival (almeno a 20)
Sensor Operations (almeno a 20)

Le seguenti Skill sono utilizzate nel gioco, ma NON SONO assolutamente indispensabili:

Move Silently (solo un rogue ne ha bisogno e serve per pugnalare alle spalle i nemici)
Pick Pocket
Use Jet Pack
Commo Operations
Disguise
Befriend Animal
Etiquette
Fast Talk
Intimidate

TATTICHE DI COMBATTIMENTO:
Il più delle volte le tattiche vincenti sono quelle più semplici da ideare, eccezion fatta per il combattimento con gli Heavy Combat Robots. Essi posseggono i Rocket Launchers, i Plasma Throwers, alti AC e altissimi High Points. In uno scontro corpo a corpo verrete senz'altro sconfitti. La miglior tattica consiste nell'impiegare immediatamente una Chaff Grenade (per evitare che utilizzino le armi sopracitate) e poi sparpagliarsi. I robot non spareranno se non potranno inquadrare nel mirino almeno due personaggi allo stesso tempo. Se avrete disperso il vostro gruppo, i robot impiegheranno solo i Needle Guns, lasciandovi qualche buona chance di vittoria. Se non riuscite a sparpagliare i personaggi continuate a lanciare le Chaff Grenade.

2) TOUR OF DUTY

Le missioni principali presentano uno svolgimento lineare in quanto seguono da vicino la trama del gioco, descritta nel manuale.
Le side mission possono essere risolte in qualsiasi ordine, anche se variano per livello di difficoltà. Alcune di queste dovranno essere giocate più avanti, quando i vostri personaggi possiederanno alte Skill e ottimo equipaggiamento.
Eccezion fatta per la Ceres Base (che è di circa 50x50 settori), tutti i labirinti sono di un massimo di 16x16, al contrario di quanto si suppone dalle coordinate fornite dal programma. Gli altri grandi labirinti del gioco si compongono di livelli ancor più piccoli che vengono esplorati uno alla volta.
Appena possibile esplorate gli Asteroids e localizzate gli Shops dove potrete comprare parecchio equipaggiamento molto utile.
Dovrete comunque iniziare una carriera di Privateering, vendendo le astronavi catturate al miglior offerente e accumulando un certo capitale. Per catturare una nave dovrete distruggere o riuscire a controllare le sezioni di Engineering e Control. E' facile distruggere semplicemente un'astronave, ma risulta poco redditizio! Per catturare un vascello dovrete eliminare la parte d'equipaggio che controlla le sezioni sopracitate, localizzare tutti i controlli e disattivarli. Mentre le navi RAM e quelle dei pirati si rivelano facili obiettivi, quelle Mercuriane posseggono i miglior carichi in termine di "bottino"!!
Potrete trasferire tutti i vostri soldi in un conto NEO utilizzando la Bank Of Lunar. Sarà necessario fare ciò all'inizio del gioco.

Gli asteroidi, in senso orario partendo da Ceres, sono: Vesta, Fortuna, Pallas, Psyche, Juno, Hygeia, Aurora e Thule.

3) INTELLIGENCE REPORTS:

1) I controlli sono nella stanza 13,9
2) Scoprirete che cosa ha avvelenato il vostro gruppo alle coordinate 42,44 sul Deck 4. L'autodoc per curare il vostro manipolo di eroi si trova attraversando la porta a 63,64 al Deck 6. Utilizzate il sigma number del Dr. Williams.
3) Scot.dos vi dirà come uccidere gli ECG se possedete il computer che si trova alle coordinate 63,64 sul Deck 6. Scot.dos si trova a 91,92 sul Deck 9. L'Argon Gas è al livello 0, ma non riuscirete a trovarlo fino a che Scot.dos non vi dirà che ne avrete bisogno. La porta a 34,33 conduce ai controlli del sistema di aerazione (Air Supply Controls). Dirigetevi alla prima console che vedrete sul Deck 1 (Engineering) per il manual override (controllo manuale). Se il vostro gruppo noterà il portello d'aerazione che si apre (air shaft) sfruttatelo per arrivare immediatamente al Deck 10.
4) L'ascensore che porta alla sezione Children si trova a 12,42. E' preferibile esplorare il primo livello dopo aver salvato tutti i bambini (Children). Questi si trovano alle coordinate 25,42.
5) Le locazioni che dovrete visitare vi verranno comunicate da Scot.dos. L'unico modo per tornare indietro è alle coordinate 51,42. Una volta tornati al primo livello troverete tre casse di bottino, il nonno di uno dei bambini ed alcuni gennies da salvare. La nave di soccorso dei bambini si trova a 46,2; la vostra nave è a 17,2.
6) I Talon's Quarters si trovano sul Deck 12.
7) La Gallery si trova al Deck 10, l'Engineering al Deck 1 e l'uscita verso la vostra nave al Deck 11. Si trova del bottino al Deck 7 se vi va di rischiare.
8) Gli incontri preprogrammati nel Desert Runner Village sono a 3,3 - 13,5 - 2,11 - 3,11 - 3,15 - 13,14. Si trova anche qualcuno da salvare dopo al battaglia alle coordinate 13,5. Lasciate il villaggio per incontrarvi automaticamente con i Desert Runners una volta uditi gli ululati (Howling).
9) A questo punto Tuskon dovrebbe essere con voi. Utilizzate la PassCard verde e dite "One Casualty". In questo modo arriverete al livello 0. L'ascensore si trova alle coordinate 47,59. Controllate le console del computer ad ogni piano e cercate di ottenere informazioni. Al livello 1 verrete portati dal Commander della base. Fate finta di essere un membro della Green Squad che ha recentemente disertato. La Skill Fast Talking qui vi può tornare utile. Sarà meglio utilizzare il passaggio (shaft) alle coordinate 42,62 per arrivare al livello 2.
10) Una PassCard bianca può essere recuperata alle coordinate 45,63 o lì intorno. La PassCard blu si trova da qualche parte dopo la porta alle coordinate 43,59. Utilizzate l'ascensore a 42,62 per arrivare al livello 3. La stanza 45,62 al livello 3 si trova l'ingresso al livello successivo.
11) Dopo la battaglia, verrete portati al livello 0 alle coordinate 48,59. La via d'uscita porta alle locazioni 53,54 e 50,50.
12) Le chiavi si trovano alle coordinate 9,14.
13) Il bambino è alle coordinate 12,5.
14) I LowLanders si trovano alla locazione 14,0. Il Medical Kit di cui hanno bisogno si trova nell'edificio alle coordinate 5,11.
15) La chiave per l'auto-distruzione (Self Destruct Key) si trova alle coordinate 8,1. I controlli del Self Destruct si trovano a 2,1. L'entrata alla base principale si trova a 8,0.
16) I LowLanders sono a 0,2 al terzo piano. Landon è a 7,4 al quarto piano. Il Retinal Lockpick si trova alle coordinate 1,2 al primo piano, ma potrete trovarlo solo dopo che Landon ve ne sarà comunicato la locazione suddetta. La porta nascosta è a 3,0al quarto piano. L'ascensore tra i piani è alle coordinate 77,1 su tutti i piani.
17) La password da usare alle coordinate 1,9 è "Two if by sea". La parata inizia alle coordinate 8,4. Ricordatevi che se verrete fermati durante le parata, voi sarete dei semplici passanti osservatori. Anche qui il Fast Talk si dimostrerà particolarmente utile. Lasciate la parata alle coordinate 13,7. L'entrata al Core è a 15,2.
18) Le monete sono alle coordinate 7,12 al

livello 1, alle coordinate 12,13 al livello 2, alle coordinate 11,12 al livello 3.
19) Il Sun King si trova alle coordinate 14,3. In questo livello ci sono poche altre cose di particolare interesse. Una volta alleati con il re, andate direttamente al Core del SEcurity Level.
20) Le scale di emergenza si trovano alle coordinate 0,0. Salite di due piani.
21) La Power Room è alle coordinate 2,4. La Doomsday Weapon è a 10,11.
22) I Pod Controls sono a 4,5. Ispezionate le stanze vicine per localizzare un pod.
23) Fino a che non ucciderete il Commander RAM (14,13) continuerete ad incontrare i suo scagnozzi (RAM encounters). Dopo averlo ucciso (in effetti lo farà Talon), incontrerete casualmente gli Heavy Robot di Talon.
24) Andate a Ceres e controllate i bar e i ristoranti. Non avrete problemi fino a quando tornerete a Pavonis. A questo punto dovrete sostenere una serie di battaglie, l'ultima delle quali avverrà nello spazio aperto. Non ci sono labirinti: tutti i movimenti saranno automatici.
25) Avrete bisogno di disattivare il security computer alle coordinate 14,8.
26) Il bottino si trova alle coordinate 0,6.

PRINCE OF PERSIA

LIVELLO PRIMO

Andate verso destra, lasciatevi cadere e proseguite verso destra. Invece di cadere direttamente nel pozzo calatevi lentamente in modo da non perdere energia. Proseguite verso sinistra, saltate il baratro e passate sulla piattaforma rialzata. Questa farà aprire la grata. Uscita a sinistra. Ora cadendo dalla piattaforma andate a destra sulla piattaforma rialzata e correte a sinistra saltando il pozzo. Nello schermo successivo aprite la grata passando sulla prima piattaforma ma saltate la seconda che la fa chiudere. Nello schermo seguente dovete saltare il baratro e passare sulle piattaforme tremolanti e passare quando sono cadute. Proseguendo nel nuovo schermo prendete la spada e tornate al punto di partenza (sotto il pozzo). Ora andate a destra dove si trova la guardia e dopo averla uccisa uscite a destra. Salite sulla piattaforma rialzata e si aprirà la porta che vi porterà al secondo livello.

LIVELLO SECONDO

Andate a sinistra e non fermatevi perchè ci sono un gruppo di mattonelle instabili. Non fermatevi troppo a sinistra perchè non potrete estrarre la spada per combattere. Uccisa la guardia andate a sinistra ma correte fino alle mattonelle instabili. Se dovete bere la pozione bevetela ma poi camminate cautamente perchè ci sono degli spuntoni che escono da terreno. Potete anche saltarli. Salite sula piattaforma rialzata e uscite a sinistra correte e saltate il baratro. Salite e uscite a sinistra. Uccidete la guardia e proseguite. Premete la piattaforma e proseguite verso sinistra. Correte verso sinistra e saltate la seconda piattaforma perchè chiude la grata. Continuate a sinistra e cadete normalmente. Uccidete la guardia e proseguite verso sinistra. Qui nello schermo seguente troverete due pozioni una delle quali grigia. Se volete un consiglio non la bevete... Salite sulla piattaforma e dopo aver saltato il baratro uccidete la guardia. Continuate sempre verso sinistra ma evitate gli spuntoni. Proseguite e saltate il baratro. Ora dopo essere saliti troverete un bivio: potete andare da tutte e due le parti. Andando a destra dovrete eliminare una guardia e poi andare a sinistra, saltare il baratro e sentir aprire la porta. Andando invece a sinistra incontrerete un muro ma saltando verso l'alto vedrete delle mattonelle instabili che dopo averle fatte cadere vi porteranno sull'orlo del baratro. Qui dovrete saltarlo e sentirete la porta aprirsi (passando sulla piattaforma). Per saltare verso destra la cose si complicano perchè abbiamo poco spazio ma a tutto c'è una soluzione perchè ho trovato un utile sistema per saltare. Mettetevi sulla punta del baratro correte verso sinistra e non appena il "nostro amico" si sarà mosso premete il tasto diagonale (sul tastierino numerico) per andare in diagonale ed il "nostro amico" avrà fatto un bel salto. Non appena avrà saltato premete il tasto FIRE e rimarrà attaccato alla piattaforma che dovrete risalire e andate verso la porta che vi porta al terzo livello.

LIVELLO TERZO

Andate a destra, salite due volte e saltate verso destra. Qui dopo essere saliti ancora vi troverete al margine del quadro. Saltate verso destra e raggiungete la piattaforma che si trova fra i due fossi. Appena l'avrete premuta CORRETE IMMEDIATAMENTE VERSO DESTRA dove ritornerete al punto in cui siete saltati. Qui proseguite senza fermarvi correte verso destra e saltate l'abisso. In volo premete il tasto FIRE e tenetelo premito in modo da far reggere il nostro amico sul muro. Salite e riuscirete a passare sotto la grata. Proseguite verso sinistra e lasciatevi cadere. Passate sulla piattaforma che apre la grata e salite al livello superiore e dopo aver attraversato la grata vi troverete in un quadro in cui si trova una bella lama pronta a tagliarvi in due. Passatevi cautamente e dopo essere scesi fino in fondo premete la grata in fondo a destra. Tornate indietro, premete la grata prima delle lame e attraversate la grata. Ora dovreste trovarvi nella stanza dove si trova un teschio. Scendete e cautamente avvicinatevi allo scheletro. Questo "prenderà vita" e dovrete spingerlo combattendo verso il baratro in modo da farlo cadere. Scendete cautamente e affrontate lo scheletro in modo da farlo andare sulla piattaforma mobile che lo farà cadere. Andate a sinistra e entrate nella porta che porta al livello quarto.

LIVELLO QUARTO

Andate a destra, premente la piattaforma rialzata, girate su voi stessi e andate a sinistra. Continuate a sinistra, lasciatevi cadete e cercate di atterrare sulla piattaforma rialzata, quindi risalire e per poi uscire a sinistra. Passate sulla piattaforma rialzata e saltate il pannello rientrate. Uscite a sinistra. Camminate verso sinistra, cosicché le lastre cadano in modo tale da far aprire la grata. Passate per quest'ultima, attraversate la lama e bevete la pozione. Andate a destra e scendete verso il basso. Proseguite sempre verso destra e uscite. Continuate a destra e scendete e se dovete bere la pozione bevetela. Risalite attraversate la lama e affrontate la guardia. Uscite a destra e proseguite sempre verso destra salite e uscite in alto. Salite e saltate il baratro ed uscite sempre verso destra. Affrontate la guardia e uscite a destra; continuando sempre verso destra. Salite, andate a destra. Nella stanza successiva scendete giù, passate attraverso le lame e uscite a sinistra. Passate sulla piattaforma e uscite a destra. Passate di nuovo fra le lame dentate, salite ed andate a sinistra e con un bel salto attraversate lo specchio. Andate a sinistra saltate il baratro e andate verso la porta e

entrateci.

LIVELLO QUINTO

Correte a sinistra, passate sulla piattaforma rialzata e correte a destra. Salite affrontate la guardia andate a destra e salite e andate a destra. Uscite verso l'alto, salite e uscite a sinistra. A questo punto correte e saltate a sinistra. Scendete giù e scendete dalla piattaforma; uscite sulla sinistra e affrontate la guardia che vi troverete innanzi, scendete giù ed andate a sinistra. Passate sul pannello ed uscite a sinistra. Affrontate la guardia e uscite a sinistra. Saltate il baratro ed uscite a sinistra. Correte fino a raggiungere la piattaforma che si trova dopo la piattaforma instabile e qui combattete contro la guardia. Proseguite a sinistra e saltate il baratro. Passate sulla piattaforma ed entrate nella porta di fine livello.

LIVELLO SESTO

Passate sulla piattaforma e uscite a sinistra; passate sulla piattaforma rialzata e passate con cautela fra gli spuntoni. Passate sulla piattaforma e saltate dal bordo del baratro. Superate l'ostacolo e uscite a sinistra. Arrivata alla quinta piattaforma e affrontate la guardia e cercate di farla cadere nel baratro. Correte a sinistra e saltate il baratro prima di andare a sinistra. Passate sulla piattaforma e tornate indietro verso destra. Poi giratevi e saltate il baratro (giratevi cioè verso sinistr. In volo tenete premuto il tasto FIRE per restare attaccato alla piattaforma: la vostra ombra chiuderà la grata e voi cadrete. Cadendo avrete terminato il sesto livello. Quando state cadendo tenete premuto il tasto Fire altrimenti vi sfracellerete al suolo.

LIVELLO SETTIMO

Salite e andate a sinistra. Correte a destra e saltate il baratro. Quindi uscite a destra ed affrontate la guardia. Andate a destra. Correte a destra e evitate la piattaforma instabile. Andate ancora a destra: adesso saltando in alto vedrete muoversi alcune permetteranno una volta cadute di proseguire. Evitate gli spuntoni e proseguite sempre verso destra. Affrontate la guardia e andate sempre verso destra. Passate sulla piattaforma che fa aprire la grata e fermatevi vicino la piattaforma che fa chiudere la grata: mettetevi vicino a questa e saltate da fermi: così facendo salterete anche gli spuntoni. Andate sempre a destra e scendete due volte: scendete ancora ma appendetevi al bordo della piattaforma per non cadere. Risalite e proseguite verso sinistra. Saltate ed attraversate (in questo caso lentamente) i due gruppi di spuntoni e continuate sempre verso sinistra. Continuate sempre in questa direzione e evitate gli spuntoni. Proseguite a sinistra fino a quando incontrerete delle piattaforme elevate. Salite ed uscite a destra. Salite e affrontate la guardia, la quale vi farà cadere di sotto. Correte verso sinistra. Scendete due volte evitate gli spuntoni e uscite a sinistra. Passate dalla piattaforma rialzate (che fa chiudere la grata) e uscite a sinistra. Correte a sinistra e uscite a sinistra: qui BEVETE la pozione e buttatevi giù nel baratro. Passate sulla piattaforma che apre la grata e andate sulla piattaforma che pare la porta ed entrateci.

LIVELLO OTTAVO

Salite, correte ed andate a sinistra; camminate fino ad arrivare alla terza piattaforma e combattete la guardia. Per poterla sconfiggere dovete avanzare dopo ogni colpo. Saltate il baratro e continuate sempre verso sinistra. Andate sempre verso sinistra e lasciatevi cadere; saltate a sinistra e scendete. Andate giù e bevete la pozione se ne avete bisogno, andate giù e scendete a destra. Superate le lame dentate e andate verso destra. Proseguite a destra per due schermi e saltate o passate fra le lame dentate. Adesso correte e uscite a destra. Uccidete la guardia e proseguite verso destra. Correte e saltate il baratro e aggrappatevi alla piattaforma oltre il baratro; salite di tre piani, giratevi e saltate a sinistra, salite e bevete la pozione. Camminate abbassati e raggiungete la seconda piattaforma da sinistra. Correte a sinistra giratevi di colpo verso destra e tornate indietro; così facendo la guardia vi dovrebbe seguire. Poi giratevi di colpo ed eliminatela. Andate sempre verso sinistra e camminate sulla piattaforma; adesso avanzate molto cautamente sulla sinistra; superate le lame correte ed uscite a sinistra. Continuate a correre e saltate e uscite sempre a sinistra. Andate ancora a sinistra ed uscite dallo schermo. Affrontate l'ennesima guardia dopo esser passati fra le lame. Uscite e passate sulla piattaforma per aprire la grata. Voltatevi e saltate. Uscite a sinistra. Correte a sinistra e attraversate le lame. Superatele proseguite sempre verso sinistra e passate sulla piattaforma rialzata che fa aprire la porta. Adesso uscite riattraversate le lame e raggiungete la grata. Aspettate che il topo vi apra la grata e scendete molto lentamente. Andate a sinistra fino alla porta ed entrateci.

LIVELLO NONO

Correte ed andate a sinistra. Passate sulla piattaforma e saltate prima della grata per evitare la piattaforma che fa chiudere la grata. Correte verso sinistra e salite. Giratevi verso destra e saltate; correte e attraversate due schermi; evitate le lame ed eliminate la guardia. Uscite a destra e correte verso destra. Giratevi e salite di tre livelli. Salite giratevi e arrampicatevi di nuovo, correte verso destra e saltate le piattaforme traballanti. Andate a destra e arrampicatevi per cinque livelli; giratevi e saltate sulla piattaforma. Rigiratevi e tornate indietro. Andate a sinistra ed eliminate la guardia. Andate a sinistra ed eliminate la guardia. Andate a sinistra fino al baratro e saltatelo. Salite e andate a sinistra. Correte saltate il baratro e camminate sulla piattaforma. Scendete ed andate a sinistra, andate sempre a sinistra e saltate il baratro. Scendete ed andate a sinistra e scendete; scendete ancora e uscite dal basso. Scendete ed andate a destra attraverso le lame dentate. Calpestate la piattaforma, tornate indietro e calpestate l'altra. Tornate indietro, salite andate a destra ed uscite. Correte a destra uccidete la guardia ed andate a destra. Camminate a destra, scendete ed entrate nella porta che porta al decimo livello.

LIVELLO DECIMO

Correte a sinistra, scendete e correte a destra e passate sulla piattaforma. Correte a sinistra e uscite per la grata. Correte a sinistra e passate sulla piattaforma rialzata. Affrontate la guardia giratavi ed uscite a destra. Affrontate un'altra guardia e proseguite due volte verso sinistra. Salite e passate (con le dovute precauzioni) fra le lame. Uscite a destra e salite di due piani. Saltate fate cadere la piattaforma, salite di due piani. Saltate fate cadere la piattaforma, salite giratevi e saltate ancora verso sinistra. CORRETE SENZA FERMARVI perchè vi sentirete mancare il pavimento sotto i piedi. Accendete andate a sinistra, dove troverete una pozione. Continuate a sinistra e camminate sulla piattaforma rialzata ed entrate nella porta.

LIVELLO UNDICESIMO

Andate a destra e salite. Proseguite sempre a destra e saltate il baratro (ricordandovi di premere il tasto FIRE per aggrapparvi al bordo). Tiratevi su e andate sempre a destra. Superate le lame ed eliminate la guardia. Andate sempre a destra e saltate per far cadere la piattaforma. Poi salite e fate cadere le altre. Scendete tornate a destra passando sulle ex piattaforme instabili e andate a destra. Salite uccidendo la guardia. Tenete premuto il tasto FIRE e una volta cadute tutte le piattaforme salite ed andate a destra. Proseguite sempre a destra ed affrontate la guardia. Uscite a destra. Andate a destra e lasciatevi cadere. Passate sulla piattaforma, arrampicatevi ed uscite a sinistra, correte a sinistra, scendete ed uscite a sinistra. Andate a sinistra ed entrate nella porta che porta all'ultimo livello.

LIVELLO DODICESIMO

Correte a destra ed uscite a destra. Salite e continuate sempre a destra. Giratevi ed arrampicatevi per tre livello. Camminate a sinistra fino agli spuntoni.Correte a sinistra ed uscite. Continuate a correre, saltate a sinistra ed aggrappatevi al bordo della piattaforma opposta. Salite di due livelli, camminate a sinistra e giratevi. Adesso saltate a destra, correte sempre a destra e salite e saltate in altro per far cadere la piattaforma. Salite ancora di tre livelli e uscite a sinistra. Correte e saltate a sinistra. Salite, poi correte e saltate a sinistra. Salite quattro volte e passate sulla piattaforma rialzata. Scendete e passate sotto la grata. Giratevi e correte ed uscite a destra. Saltate a destra e tenete premuto il tasto FIRE. Aggrappatevi al bordo e salite. Andate a destra e salite. Fermatevi prima di cadere nel baratro. Salite e saltellate per far cadere la piattaforma. Saltate, andate a destra e giratevi e saltate il baratro a sinistra. Correte a sinistra ed uscite; salite il baratro a sinistra. Correte a sinistra ed uscite; salite e proseguite a sinistra. Quando appare la propria immagine nata al quarto livello non dovete ucciderla perchè si viene uccisi, ma bisogna rinfoderare la propria spada e attraversarla. Proseguite verso sinistra e correte senza fermarvi dove finisce la "strada". Magicamente vi troverete il pavimento sotto i piedi. Proseguite e una volta scesi aspettate che siano cadute le piattaforme e poi passate. Così per l'altro schermo. Poi sempre andando a sinistra salite di due livelli e saltate a destra. Vi troverete faccia a faccia con il visir: uccidetelo e tornate nella stanza con la porta di fine livello. Appena usciti dallo schermo in cui è avvenuto lo scontro, sentite la porta aprirsi. Entrateci e avete finito il dodicesimo e ultimo livello. Ciò che vi rimane da percorrere è un sentiero privo di guardie e pericoli quindi potete farlo da voi.

MARINO GIANLUCA



FRENETIC
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Nei primi anni del XXIII secolo, i più grandi scienziati del mondo si riuniscono per discutere della possibilità di vita oltre il limite estremo dell'Universo.
Una flotta è mandata in avanscoperta per penetrare le difese nemiche e raggiungere la parte opposta della Galassia. E da lì, arrivare dove nessuna nave ha mai osato prima.
FRENETIC è un gioco composto da otto mondi spaziali, dove si può giocare in due contemporaneamente, raddoppiando la potenza di fuoco sullo schermo.
CORE
DESIGN LIMITED